TORMENTA

Não deixe o dragão fugir! Complete sua coleção!

As primeiras edições da DRAGÃO BRASIL
DB 1 a 30 • R$ 1,00 cada
DB 31 a 49 • R$ 1,50 cada
PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO!

Edição comemorativa.
Acompanha a primeira edição do livro básico de TORMENTA
DB 50 • **R$ 2,90**

Edição extra. Acompanha o suplemento PANTEÃO
DB 54 • **R$ 2,90**

Edição extra.
Acompanha o suplemento TEMPORADA DE CAÇA
DB 58 • **R$ 2,90**

Edição comemorativa.
Acompanha o MANUAL 3D&T
DB 60 • **R$ 3,90**

As edições mais recentes da DB
DB 51 a 77 • **R$ 2,00** cada
DB 78 a 87 • R$ 5,50 cada
*exceto as edições 50, 54, 58, 60, 79, 86

Edição extra. Acompanha o jogo 3D&T FASTPLAY
DB 79 • **R$ 6,00**

Edição extra. Acompanha o BESTIÁRIO HOLY AVENGER
DB 86 • **R$ 6,50**

Acrescente ao total do pedido as seguintes despesas de correio:

	SP/Interior	Outros Estados
1 a 3 revistas	R$ 3,15	R$ 3,50
4 a 14 revistas	R$ 5,55	R$ 7,00
15 a 25 revistas	R$ 6,00	R$ 8,00

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3045 2574 • 3849 2266**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos correios. **IMPORTANTE:** se optar pela compra através de Vale Postal, preencha também a última linha do Vale com os códigos das revistas.

Quero receber as edições: ____/____/____/____/____/____/____/____/____/____/____/____ Total: R$ ____ + Postagem: R$

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento

❑ Cheque nominal à Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

TORMENTA

VILÕES

Black Skull. Guarde bem este nome, pois ele pertence a um dos mais recentes — e poderosos — vilões do mundo de Arton! Ele é o primeiro Algoz da Tormenta, um novo horror trazido pela tempestade rubra, quando um aventureiro corrompido se torna um servo dos Lordes da Tormenta. Nesta edição, além de um conto e estatísticas de jogo do próprio Black Skull, você vai conhecer também regras próprias para criar outros como ele nos jogos **3D&T**, **D&D** e **GURPS**.

"Mas esse mundo de Arton só tem vilão fodão!" queixa-se alguém pela milésima vez, com a constatação de que seu aventureiro não pode vencer ainda Mestre Arsenal. De fato, este é um mundo de vilões poderosos, mas aqui também existem muitos vilões menores — bem na medida para heróis mais modestos. E cinco deles são apresentados hoje, prontíssimos para o Mestre utilizar em suas campanhas.

Edições anteriores de TORMENTA trouxeram novas regras para os vinte deuses e seus clérigos, próprias para **Dungeons & Dragons**. Agora trazemos as estatísticas de jogo de seus sumo-sacerdotes, atualizadas para o novo sistema. Note que alguns deles aparecem substituídos ou modificados em relação a suas versões anteriores.

De resto, continuam os preparativos para **Tormenta D20**, o novo e esperadíssimo livro básico de Arton para **D&D**; agora sim, a história em quadrinhos produzida pela Escola Oficina com a volta de Loriane, a mais famosa gladiadora de Arton; e também nosso necromante Vladislav Tpish na seção de cartas.

Os Editores
(bem preocupados com
O Reinado D20 e
Panteão D20)

Tormenta D20 2
Tudo sobre o novo livro.

Servos da Tormenta 4
A ameaça de Black Skull.

Sumo-Sacerdotes 10
Os clérigos mais importantes dos vinte deuses.

Vilões Menores 20
Cinco vilões que não devem dar muito trabalho...

O Caminho das Pedras .. 26
Loriane volta a brilhar.

O Necromante Responde 30
Vladislav Tpish não perde a pose e responde os leitores.

capa: André Vazzios

Diretor: Ruy Pereira • **Editor Executivo:** Marcelo Cassaro "Paladino" • **Produtor Gráfico:** Roberto Avelino • **Colaboradores desta edição:** Denise Akemi, André Vazzios, Rod Reis, Márcio Alex Sunder, Escola Oficina, Ricardo Riamonde, Rogério "Katabrok" Saladino • **Diagramadores:** Dawis Roos, Márcia M. S. Braga • **Scanners:** Edilson Gedo, Wagner F. Nunes • **Contato:** Lourdes Maurício • **Números Atrasados:** Viviane Assis, Luzia Begalli • **Sede** Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, SP/SP, CEP 05550-010 • **Redação, administração e depto. comercial: fone** (11) 3849-1159/3849-2266 • **Comercial:** Antonio Marcos • **Distribuição exclusiva para todo o Brasil:** Fernando Chinaglia S/A • **Impressão e Acabamento:** Parma • **Atenção:** DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA 12 é uma publicação da Editora Talismã Ltda. D&D™ Wizards of the Coast. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Editora Talismã Ltda. Sistema Daemon™ Daemon Editora.

Entrevista com os autores do maior e melhor livro básico para o mundo de Arton

Na edição #89 da DRAGÃO BRASIL você ficou sabendo sobre o próximo e mais importante título em RPG para o mundo de Arton: TORMENTA D20. Agora seus autores Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M.Trevisan respondem às perguntas mais comuns sobre este lançamento.

Primeiro, a pergunta básica: o que é Tormenta?

Saladino: Para a pergunta básica, a resposta básica: **Tormenta** é um mundo ficcional. As artes e entretenimento estão repletos de lugares ficcionais, como a Era Hiboriana de Conan, a Terra-média de O Senhor dos Anéis e a Gotham City de Batman. São lugares que não existem, nem nunca existiram — servem apenas para ambientar histórias.

Cassaro: Um cenário ou mundo de campanha é um lugar ficcional, mas próprio para jogar RPG. Um ou mais livros descrevem o mundo, suas características e regras para usar em conjunto com um jogo. Em geral, cada cenário está ligado a um único RPG — como Toril para **D&D**, Yrth para **GURPS**, ou o Mundo das Trevas para **Storyteller**. No entanto, em seu início, **Tormenta** foi desenvolvido para funcionar com vários jogos diferentes.

Trevisan: Esse primeiro livro básico de **Tormenta** era voltado para os jogos **AD&D**, **GURPS** e **3D&T**. Veio como presente com a DRAGÃO BRASIL #50. Era para ser apenas um brinde, mas o sucesso foi tão grande que Arton virou o cenário de campanha mais jogado do Brasil. Hoje em dia não perde nem para os importados.

Por que, em artigos e matérias na DRAGÃO BRASIL e na revista TORMENTA, temos mais D&D e 3D&T, e cada vez menos regras para GURPS, Daemon e outros sistemas?

Cassaro: O lado bom de um mundo para vários sistemas é que mais gente pode jogar. O lado ruim

TORMENTA

d20 system

é que não podemos nos aprofundar em certos assuntos, especialmente quanto a regras. Muita coisa precisa ser tratada de forma "genérica", superficial, deixando para o Mestre todo o trabalho pesado — ou seja, as estatísticas de jogo.

Trevisan: Muitas vezes não podemos oferecer a ficha de um personagem ou criatura porque para isso seria necessário fazê-lo em três ou quatro sistemas diferentes. Isso não apenas ocupa muito espaço, como também torna a tarefa muito mais complicada e sujeita a erros. Por exemplo, é fácil fazer um ranger/bárbaro meio-orc com machado duplo em **D&D**; mas construir o mesmo personagem em **GURPS** ou **Daemon** exigiria criar todo um conjunto de novas regras que não existem nestes jogos.

Saladino: Então, já que não podemos oferecer suporte adequado para tantos sistemas diferentes ao mesmo tempo, a maior parte do material de **Tormenta** tem sido apenas para **3D&T** e **D&D**; o primeiro, porque é nosso próprio sistema, e temos obrigações para com seus jogadores; o segundo, porque desde o início Arton foi concebido como um mundo de **Dungeons & Dragons**, e agora a Licença Aberta D20 nos permite tornar a coisa oficial. Além disso, ambos são os mais jogados no Brasil atualmente, assegurando que vamos atingir um maior número de RPGistas.

Então agora será impossível jogar Tormenta em sistemas que não sejam D&D e 3D&T?

Cassaro: Impossível, não, mas com certeza vai exigir muito mais perseverança. A série **O Reinado**, por exemplo, contém apenas material descritivo, sem usar nenhuma regra. Um Mestre pode construir os personagens e criaturas mencionados usando as regras de seu jogo favorito e um pouco de imaginação.

Saladino: Como já mencionamos, esse método tem vantagens e desvantagens. Em **O Reinado** não pudemos, por exemplo, fornecer regras detalhadas sobre os poderes óticos dos nativos de Collen, os efeitos da Praga Coral de Lomatubar, ou os monstros aquáticos que atacam Callistia, entre outras coisas. Quando possível, tratamos dessas regras de forma mais profunda na revista TORMENTA — mas na maioria dos casos contamos com o Mestre para preencher os detalhes.

Trevisan: Vocês vão perceber a diferença quando chegar **O Reinado D20**. Além das descrições completas dos reinos, o livro vai trazer também novas classes de prestígio, novos talentos nativos, e outras coisas que não seriam possíveis em um livro multi-sistema.

Quais as diferenças entre Tormenta D20 e os outros livros básicos para o mundo de Arton?

Cassaro: Em **TD20** não teremos muita coisa que aparecia em versões anteriores, como os vinte sumo-sacerdotes, as cidades de Triunphus, Malpetrim e Vectora, uma porção de criaturas, e outras coisas. No entanto, embora pareça contraditório, este será o livro básico mais completo de todos. Quando os outros foram produzidos, não tínhamos ainda elaborado os vinte deuses do Panteão, nem as nações do Reinado, nem o livro de criaturas. Agora o mundo ficou realmente GRANDE. Nem mesmo caberia em um só livro.

Trevisan: Além disso, **TD20** também terá fatos novos em relação aos livros anteriores, porque queremos manter o mundo em movimento. Esta será a primeira vez, por exemplo, que falaremos sobre a Batalha de Amarid — a primeira ofensiva em larga escala contra a Tormenta — e a revelação das criaturas que controlam tudo, os Lordes da Tormenta.

Forgotten Realms, o cenário mais popular de D&D nos Estados Unidos, deve ter seu livro básico lançado no Brasil em breve. Os dois mundos serão concorrentes? Quem vencerá?

Trevisan: Sendo RPG, todos vencem! De jeito nenhum queremos "derrotar" **Forgotten**; somos fãs desse mundo, jogamos aventuras nele muitas vezes, e estamos felizes com sua chegada ao Brasil.

Cassaro: Não haverá concorrência, porque ambos têm qualidades próprias e públicos diferentes. **Forgotten** é o mais rico, clássico e tradicional mundo de **D&D** — um cenário extremamente complexo e elaborado, com mais de vinte anos de tradição. Mas gostamos de pensar que **Tormenta** é mais "simpático". Mais simples, divertido e solto.

Saladino: Além do mais, já conquistamos nosso público. **Tormenta** é muito mais conhecido no Brasil que qualquer outro mundo. Tirando Elminster, de quantos personagens e deuses importantes de Toril você consegue lembrar? E de Arton? Eis a prova.

Por que excluir de Tormenta D20 os personagens de Holy Avenger, uma vez que esta história foi praticamente o ponto de partida para criar Arton?

Trevisan: Foi para poder sumir com aquele Paladino indestrutível apelão!

Cassaro: EEEEI!

Trevisan: Na verdade, foi para evitar que **TD20** fique incompleto ou desatualizado muito cedo. A revista em quadrinhos HOLY AVENGER ainda não acabou, e existem certos segredos sobre alguns personagens que não podem ser revelados. No entanto, esses segredos ficariam evidentes se suas fichas reais fossem publicadas.

Saladino: Por isso, quando HA terminar, pretendemos preparar um suplemento exclusivo sobre seus próprios personagens, lugares, magias, itens mágicos e criaturas. Será mais ou menos como em **Star Wars RPG**, que teve um suplemento chamado **Rebelion Era Sourcebook**, detalhando os elementos da primeira trilogia.

Cassaro: Os leitores vão entender também porque alguns fatos mostrados na HQ parecem não fazer sentido em relação às regras — como, por exemplo, o Paladino ter sido capaz de matar Beluhga e derrotar Sckhar tão facilmente. De acordo com suas estatísticas de jogo mostradas até agora, ele não deveria ter sido capaz disso. Na verdade, o Paladino pode fazer coisas que não aparecem em sua ficha, e que ainda não podemos contar, pois perderiam o impacto na HQ.

Com tanta atenção para TD20 e D&D, os jogadores de 3D&T não ficarão prejudicados?

Cassaro: Não. Vamos continuar oferecendo material para eles através da revista TORMENTA e de edições especiais como SÓ AVENTURAS. Na verdade, alguns suplementos devem sair apenas para **3D&T**, porque são sobre assuntos que os livros básicos de **D&D** já resolvem.

Por exemplo, um dos próximos títulos será o MANUAL DA MAGIA, com novas magias e itens mágicos apenas para **3D&T**. Não há necessidade de algo assim para **D&D**, porque o **Livro do Jogador** e o **Livro do Mestre** já têm muitas magias e itens mágicos.

O que podem nos dizer sobre os Lordes da Tormenta?

Trevisan: Não muita coisa, porque ainda estamos determinando suas verdadeiras habilidades e origens. **TD20** vai revelar apenas sua descoberta, e o fato de que são provavelmente os seres mais poderosos na face de Arton — ainda mais poderosos que Talude e Vectorius.

Saladino: Não haverá estatísticas de jogo dos Lordes da Tormenta em **TD20**. Elas devem aparecer oportunamente na revista TORMENTA, com seus poderes melhor definidos. Mas podemos dar uma pista: os Lordes serão parecidos com as Abominações, uma espécie de "engano" cometido pelos deuses — os monstros mais poderosos da cosmologia **D&D**. As Abominações são explicadas no suplemento importado **Epic Level Handbook**. (Quem teve chance de ler já faz uma idéia do tamanho da encrenca...)

QUANDO será lançado TD20?

Cassaro: No primeiro trimestre de 2003, provavelmente ainda em janeiro. A Daemon tem planos para pré-vendas — quem solicitar antes do lançamento receberá um exemplar autografado. Mas isso ainda não está confirmado.

Após o livro básico, que outros títulos TD20 podemos esperar?

Cassaro: Nossas prioridades serão **O Panteão D20** e **O Reinado D20**, pois são os títulos mais necessários. O mesmo vale para **Holy Avenger D20** quando a série em quadrinhos acabar.

Depois, temos planos para um livro apenas sobre NPCs, outro sobre os Reinos dos Deuses, e a famosa aventura **A Libertação de Valkaria**, que vai permitir aos personagens jogadores libertar a Deusa da Humanidade. Esperamos ter todos estes títulos prontos no ano que vem.

Servos da Tormenta

Um novo mal ataca Arton. Você está pronto para ele?

Chovia torrencialmente .

A água escorria pela armadura simples do guerreiro, encharcando suas vestes e jogando seu cabelo ao rosto, como uma estranha e assustadora máscara. O vento carregava consigo as folhas soltas do outono em violentos redemoinhos. Mulheres corriam com suas crianças e os homens apressavam-se a fechar as portas e janelas. Nem mesmo as tavernas permaneciam abertas.

Colocou a mão sobre o corte limpo no ombro. O ferimento ardia como fogo, mesmo molhado pela chuva. Em volta, uma estranha vermelhidão denunciava que algo mais além de aço havia penetrado sua carne. Mas nada disso importava. Um guerreiro sempre paga o preço certo por suas vitórias.

Black Skull, seu oponente, se encontrava ajoelhado pouco mais de dois metros à frente. A mão direita na garganta, tentando estancar o sangue que escorria como água em jorros intermitentes. A máscara em forma de caveira congelada numa eterna expressão impassível.

— Acabou — disse o guerreiro, aproximando-se e cuspindo um grosso fio de saliva no vilão quase caído — Você está morto. Só não percebeu ainda.

Black Skull levantou a cabeça expondo ainda mais o corte na altura do pescoço, como a imensa boca de um verme sangrento, voltando-se para o jovem com enorme dificuldade. Sua mão agora tremia e a voz saia com dificuldades, acompanhada de um incômodo som gorgolejante.

— A morte é apenas... um pretexto para o renascimento...

Com um rápido movimento, o cavaleiro deu um violento chute na cabeça do homem caído.

O corpo caiu para trás com um sonoro estrondo de metal contra pedra, tremeu violentamente em curtos espasmos e então parou.

— Pois renasça. Renasça no Reino dos Deuses, onde Khalmyr lhe fará sofrer pelo resto da eternidade!

O guerreiro olhou para o corpo estendido no chão, gargalhou para os céus cobertos de nuvens, e urrou como um animal ferido, mas triunfante.

Adammyr de Orianthis tinha finalmente cumprido o único objetivo de sua curta carreira como guerreiro e aventureiro. Havia conseguido o que, ouvira falar, muitos haviam almejado mas jamais conseguido em anos de tentativa: eliminar o terrível mercenário conhecido pela sinistra alcunha de "Black Skull".

Seus motivos iam muito além do simples desejo altruísta de manter a supremacia das forças do Bem em Arton.

Não. Sua motivação era tida como bem menos nobre, mas igualmente justa:

A vingança.

Orianthis era uma pequena vila fora dos limites do Reinado, nas Montanha Lannesthull, a oeste do reino dos minotauros. Um lugar pequeno e pacato. Intocado por qualquer tragédia ou adversidade.

A mãe de Adammyr era uma das poucas sacerdotisas locais. Sabia pouco mais do que simples magias de cura, mas era adorada por todos e tida como "santa" pelos membros mais humildes da comunidade. Seu pai era um talentoso comerciante. Só não ficara rico porque tinha o hábito de dividir sua mercadorias excedentes com boa parte da vila. Por mais de uma vez garantira comida na mesa não só de sua própria família, mas na de muitas outras em Orianthis. Sem dúvida estes fatos por si só já seriam motivos suficientes para garantir a notoriedade da família. Mas havia algo mais.

Há dez anos, o irmão de Adammyr, Vallyr, havia partido de sua terra natal. Consigo levara apenas uma fina espada e uma cara armadura, ambas compradas por seu pai depois de anos de dura economia. Seu objetivo era ir até Valkaria. Tencionava entrar para a guarda do próprio Imperador-Rei Thormy e, quem sabe, mais tarde ingressar no corpo de elite do reino de Deheon, o famoso Protetorado do Reino.

Adammyr crescera admirando o irmão ausente. E embora ele próprio jamais tivesse sido seduzido pela promessa de glória que significava a vida de aventuras, muitos de seus amigos seguiram este rumo influenciados pelas histórias fantasiosas espalhadas sobre Vallyr, "o grande herói de Orianthis". Achava graça nisso tudo mas, no fundo, torcia para que um dia o irmão voltasse para contar ele próprio suas aventuras e feitos. Rezava todas as noites para que isso acontecesse.

E as preces de Adammyr foram atendidas.

Vallyr retornou tempos depois, mais velho, mais rico e muito mais poderoso do que qualquer cidadão do vilarejo havia sido. Os antigos amigos, os velhos e crianças faziam fila para ouvi-lo na única taverna local e o seguiam pelas ruas, na esperança de tocar seu manto como se ele fosse um deus, e não um homem normal de carne e osso.

Não havia feito parte do Protetorado como tanto sonhara, mas servira o Imperador-Rei Thormy por vários anos. Havia conhecido magos, feiticeiros e ladrões. Tinha viajado por quase todo o Reinado, saqueado túmulos ancestrais e descoberto objetos de raro poder mágico.

Mas, apesar da vida fascinante, havia se cansado muito cedo de tudo aquilo. Era um guerreiro ainda jovem, mas desejava retomar sua velha vida, vivendo em Orianthis, ajudando aos pais e orientando o crescimento do irmão. Já tinha visto tudo que havia para ser visto no mundo. Tinha regressado definitivamente e resolvera que só voltaria a levantar sua espada para proteger seu povo.

Adammyr vibrou com as boas novas. Com o irmão ao lado os dias eram mais felizes e ganhavam um novo tom. Havia passado anos de sua vida se espelhando unicamente na imagem que preservara em sua mente. Agora o tinha de modo perfeito e real.

Seis meses depois, Black Skull apareceu repentinamente.

Um mercenário implacável contratado por um antigo inimigo de Vallyr, acompanhado por um bando de malfeitores da região. Atacaram a vila sem piedade, incendiando casas e dizimando famílias inteiras, afim de fazer com que o herói local se mostrasse.

Vallyr lutou bravamente, mas estava fora de forma e destreinado. Morreu numa luta rápida e desigual, na pequena praça central de Orianthis. Diante do irmão que, inexplicavelmente, havia sido poupado.

Adammyr jamais esqueceu o rosto cadavérico do assassino de sua família. Jurou naquele exato momento que, um dia, iria vingar a todos. Iria matar Black Skull e livrar o mundo de uma

de suas ameaças mais vis.

Circulara por todo o Reinado. Seguira informações falsas e mais de uma vez caíra na armadilha de bandidos mesquinhos se aproveitando de sua obsessão. Mas tudo havia chegado ao fim de uma vez por todas.

Após anos de perseguição, havia finalmente cumprido seu objetivo.

Black Skull estava morto.

O guerreiro balançou a cabeça, afastando as memórias que haviam lhe assaltado repentinamente. Sentou-se no chão de pedra e sentiu pela primeira vez o cansaço da batalha.

A chuva e o vento continuavam mais fortes do que nunca, mas ele não se importava. Seus olhos encontravam-se fixos no corpo estendido a poucos metros, esperando qualquer tipo de movimento. Qualquer tipo de reação. Esperando o "milagre" que todos afirmavam que o vilão era capaz de executar.

Pois contavam nas tavernas por onde ele passou que Black Skull era imortal. Que já havia se levantado da morte inúmeras vezes, mesmo depois de ter sofrido o mais severo dos golpes. E Adammyr pegou-se torcendo para que a lenda fosse verdadeira. Assim teria o prazer de matá-lo não uma, mas duas ou três vezes. Talvez mais.

Mas o corpo não se movia. A cabeça continuava jogada para trás. O corte por baixo do rasgo na cota de malha na altura do pescoço continuava aberto. As mãos contorcidas, como se tivessem tentado agarrar-se uma última vez à vida. Não... o vilão não se levantaria mais. Mesmo assim o guerreiro permaneceria ali de vigia por mais algum tempo.

Black Skull, sem dúvida não era um criminoso normal. Embora aquele fosse seu primeiro encontro frente a frente, Adammyr havia colhido informações de diversas fontes antes de encurralá-lo naquela pequena vila na região norte do reino de Trebuck.

Sabia, por exemplo, que o mercenário não aceitava pagamentos por seus serviços. Que as propostas eram avaliadas segundo seu próprio senso crítico insondável e misterioso. Costumava também deixar um anel gravado com a marca da caveira nas mãos de seu "empregador", como garantia de que terminaria o serviço, já que com certeza voltaria para buscá-lo quando esta hora chegasse.

Sua habilidade no uso das duas espadas havia sido exaltada mais de uma vez. Movia-se com uma graça e leveza incomum para alguém de seu tamanho, envergando uma armadura supostamente tão pesada.

A máscara era aparentemente irremovível. O próprio Adammyr tentara tirá-la afim de conhecer finalmente o rosto daquele que lhe trouxera tanta dor, mas não conseguira. E talvez fosse melhor assim. Qualquer que fosse sua verdadeira face, jamais seria tão odiosa quanto aquela que o perseguira em seus sonhos durante tanto tempo.

Mas havia algo de errado ali, não havia?

Estava mais do que feliz com a vitória... seu espírito exultava de satisfação. Mas algo não se encaixava naquilo tudo. A fama de Black Skull, embora não alcançasse o continente todo, era ampla. Seus feitos como vilão haviam sido impressionantes.

Adammyr ouvira mais de uma vez a história de como o mercenário havia invadido o covil de um dragão vermelho nas Montanhas Sanguinárias para reaver um item mágico desejado por uma nobre de Ahlen. Ou de quando exterminou sozinho um grupo de vinte piratas nos arredores de Petrynia. Recentemente contavam que ele havia até mesmo entrado em uma área de Tormenta em Trebuck, e voltado ileso. Foi seguindo esta última informação — obviamente um exagero — que acabara encontrando-o. E o que dizer de...

Vinte piratas.

O pensamento o atingiu como um murro no estômago. Uma conclusão tão clara que jamais havia passado por sua cabeça.

Black Skull havia acabado sozinho com vinte piratas. Também tinha derrotado Vallyr e a pequena guarda de Orianthis.

Como ele, um jovem sem treinamento adequado, com equipamento proveniente de pequenos saques e sem a metade do talento de um jovem escudeiro no uso da espada, havia conseguido derrotar um oponente tão formidável?

A resposta era simples: não o tinha derrotado.

Levantou-se apressado, as botas patinando na enorme poça d'água que se formara embaixo de seu corpo, e aproximou-se de Black Skull. Seus olhos vasculhavam o cadáver de cima abaixo esperando qualquer coisa, qualquer sinal de movimento. Nada acontecia. O vilão permanecia estático. Imóvel como uma estátua esculpida em metal.

O nervosismo começou a tomar conta de sua mente. Havia lutado tanto, sonhado tanto com este momento. Seria possível que havia sido tudo em vão?

"Não", pensou, "Meu tormento termina aqui!".

Aproximou-se ainda mais de Black Skull e levantou sua espada de lâmina gasta e falhada acima da cabeça, como se fosse um Sacerdote Negro prestes a fazer um sacrifício. E talvez fosse isso realmente.

Um sacrifício em nome de todas as vítimas do ser de alma negra que se encontrava a seus pés.

Um sacrifício em nome de Khalmyr, o mais bondoso de todos os deuses, já que a vingança é a manifestação mais pura da justiça.

Um sacrifício em nome de Orianthis, de Vallyr, de sua família e de si mesmo, selando o fim de tanta dor e sofrimento.

Fechou os olhos por alguns instantes e, com toda a força que tinha, baixou a espada na direção de Black Skull.

A lâmina jamais encontrou seu alvo.

Ao invés disso, Adammyr sentiu algo explodir em suas costas e, uma fração de segundo depois, em seu peito. Olhou para baixo e viu uma enorme garra manchada de sangue que parecia brotar de sua armadura. Suas mãos vacilantes deixaram cair a espada e os braços tombaram. A garra que o sustentava foi tirada por seu dono, fazendo com que o guerreiro tombasse para a frente. Não entendia o que estava acontecendo. Não podia entender. Mesmo assim, tentava focar o olhar em algum lugar.

De súbito, duas criaturas saídas de algum pesadelo doentio desceram dos céus. Eram uma mistura louca de homem e inseto, incapazes de serem concebidas por qualquer cérebro humano.

Os dois seres seguraram pelos braços o corpo ainda inerte de Black Skull, e alçaram vôo na direção do horizonte.

"Os demônios estão levando ele para o inferno" — pensou Adammyr antes de perder a consciência e a vida. — "Estão levando o maldito de volta para o inferno..."

E, num último e doloroso espasmo, seus lábios se contorceram no que parecia ser um sorriso...

● ● ● ● ● ● ●

Black Skull abriu os olhos e viu o enorme pavilhão, sua visão parecendo encoberta por um fino véu vermelho. Estava na sala do trono de Forte Amarid, agora corrompida e distorcida. As paredes, outrora feitas de pedras brancas como as nuvens, agora tomadas por ossos e metal forrados de ferrugem e sujeira.

Instintivamente levou a mão ao pescoço, e não se surpreendeu ao perceber a ausência do profundo corte. Os outros poucos ferimentos também não existiam mais. Sua armadura encontrava-se intacta.

Se encontrava novamente na área de Tormenta de Trebuck, mas desta vez não sentia mais os efeitos debilitantes que o haviam castigado antes. Muito pelo contrário. Nunca havia estado em melhor forma.

Era a confirmação de que seu plano funcionara. De que havia passado por sua maior provação. Enfiou a mão num compartimento secreto, retirou um pequeno anel de cobre e colocou no dedo indicador sob a manopla.

Por mais de uma vez aquele pequeno objeto havia garantido seu sucesso e sobrevivência, trazendo-o à vida pouco a pouco, regenerando-o enquanto seus oponentes o julgavam morto. E desta vez... desta vez fora justamente sua ausência que certificara seu maior triunfo. Um sucesso que abriria a possibilidade de conquistas ainda maiores.

Quando entrara na área de tormenta pela primeira vez, respondendo ao estranho chamado que ecoara em sua mente, Black Skull ofereceu-se para servir ao Lorde que ali habitava. Sentia que para isso havia sido convocado, e ansiava pelo poder que ganharia em troca se obedecesse à temível criatura extraplanar.

Enfrentou os demônios da Tormenta, embrenhou-se em meio aos prédios carcomidos e corruptos, invadiu Forte Amarid e se viu frente a frente com Gatzvalith, o Lorde da Tormenta. E mesmo ao vê-lo ferido, com a armadura em pedaços e o cérebro quase corroído pelas insanas paisagens que havia vislumbrado, uma única palavra saiu dos lábios inumanos da criatura:

— Mais.

E assim Black Skull foi expulso da Tormenta. Cuspido para fora da área de influência da tempestade rubra, mas recuperado e ileso. Uma única palavra ecoando em sua mente.

Mais. Mais. Mais.

Foi só durante o combate com o jovem guerreiro, um fedelho amargurado, infeliz e imprudente, que encontrara a solução. Gatzvalith queria mais do que havia oferecido? Pois assim seria.

Black Skull retirou o anel que tantas vezes o havia salvo e deixou-se acertar uma, duas, três vezes... até o golpe fatal que partiu-lhe a garganta e fez seu sangue jorrar quente e viscoso, tingindo a armadura de vermelho.

Sentiu o corpo perder as forças, os espasmos e a rigidez da morte. Pela primeira em muito tempo sentiu medo. Temia que seu plano fracassasse. Que fosse morrer definitivamente e cair nas garras dos deuses...

Mas nada disso importava mais. Havia dado sua vida em nome da Tormenta e, em breve, veria seus esforços reconhecidos. Já sentia as forças renovadas e percebera que os próprios demônios que circulavam pela fortaleza mantinham certeza distância.

Como se o respeitassem. Como se o temessem.

Sabia que dali por diante sua vida tomaria um rumo completamente diferente. Em breve teria um mestre. Seria um servo a serviço da tormenta, talvez a força mais devastadora já surgida no universo. Um arauto da destruição.

Sim, seria isso e muito, muito mais do que um simples instrumento nas mãos de seu lorde e mestre. Arton não perdia por esperar.

Sorrindo sob a máscara, Black Skull atravessou o imenso salão a passos lentos e sentou-se no trono confortavelmente. Sem dúvida a posição lhe caía bem.

Lhe caía muito bem...

● ● ● ● ● ● ●

Black Skull é um Servo da Tormenta — um novo e perigoso tipo de vilão que ameaça Arton. Também conhecido como Algoz da Tormenta, ele surge quando um aventureiro faz contato com uma das entidades extraplanares responsáveis pela tempestade demoníaca.

O Servo da Tormenta é o que existe, em Arton, de mais parecido com um "paladino maligno": em vez de servir aos deuses como um guerreiro santo, lutando pelo bem e ordem, ele é um agente do caos e maldade a serviço de um poderoso horror. Eles têm a inteligência e astúcia que faltam aos demônios comuns, atuando como comandantes, generais e espiões para seus mestres.

Embora Black Skull seja o primeiro e mais conhecido deles, é certo que existem outros. Ao explorar uma área de Tormenta, qualquer aventureiro corre o risco de ser seduzido por suas forças malignas — ou então procurá-las voluntariamente.

Existe a suspeita de que, quanto mais poderoso um herói, maior o esforço dos Lordes da Tormenta em torná-lo um servo. Este seria um dos motivos pelos quais Talude, Vectorius e outros grandes heróis evitam confrontar a Tormenta diretamente — pois, se qualquer destes arquimagos cair vítima da sedução e acabar como um Servo da Tormenta, eles seriam poderosos demais para ser detidos.

3D&T

Servo da Tormenta é um novo kit de personagem para **3D&T.** Os kits são explicados em TORMENTA #7, na matéria "Heróis da Natureza", e também no **Manual do Aventureiro.** No entanto, este não é um kit destinado a personagens jogadores, apenas NPCs — pois os Servos da Tormenta são sempre vilões, aliados aos seres mais temidos de Arton.

Custo: não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

Restrições: Arena (H+2 em áreas de Tormenta); proibido para personagens com o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade; proibido para personagens com Focus em Luz.

Vantagens: Aliado (veja adiante), Patrono (um Lorde da Tormenta), Resistência a Magia.

Desvantagens: Má Fama (pode apostar!)

Pontos de Vida: Rx5.

Um Servo da Tormenta não sofre nenhum redutor em suas Características ou Focus quando entra em áreas de Tormenta, e também não é afetado por chuva ácida, neblina venenosa, relâmpagos e outros efeitos climáticos nocivos da Tormenta (embora ainda sofra dano normal por ácido, veneno e raios de origem diferente). Para todos os efeitos, é como se ele estivesse sempre protegido pela magia Proteção Contra a Tormenta.

O Servo não precisa fazer testes para evitar a loucura provocada por ver demônios da Tormenta. Na verdade, ele tem como Aliado um demônio feito com pontuação igual à sua, e que evolui na mesma medida — caso o Servo use 10 PEs para aumentar um ponto, o demônio também aumenta um ponto. O Aliado será geralmente uma montaria, com aspecto de cavalo insetóide, mas também pode ter outra configuração.

O demônio tem Invulnerabilidade a ácido, eletricidade, veneno, fogo normal e qualquer ataque não mágico, além de Armadura Extra contra fogo mágico (não precisa pagar pontos por isso). O demônio também sobre os efeitos de Modelo Especial, Inculto e Monstruoso (sem receber pontos por isso), e pode comprar apenas as Vantagens seguintes: Aceleração, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Levitação, Membros Elásticos, Membros Extras, Tiro Múltiplo.

Um Servo da Tormenta também é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer demônio da Tormenta que tenha Habilidade menor que a sua. Demônios com Habilidade igual ou maior não o obedecem, mas também não atacam o Servo — a menos que sejam atacados primeiro. Um Servo da Tormenta pode comandar ao mesmo tempo até um demônio para cada ponto de Habilidade que tenha (sem incluir seu próprio Aliado, que não conta nesse limite).

Black Skull • 3D&T

F4, H3, R4, A3, PdF2, 20 PVs

Vantagens: Arma Especial (duas espadas), Ataque Múltiplo, Arena (H+2 em áreas de Tormenta), Aliado (F3, H2, R3, A5, PdF1, Levitação), Patrono (Gatzvalith), Resistência a Magia, Regeneração (provida pelo anel).

Desvantagens: Má Fama

Perícias: Sobrevivência

Focus: Trevas 4, Terra 2, Fogo 2

Kit: Servo da Tormenta (Black Skull tinha anteriormente o kit Caça-Prêmios, mas este foi abandonado)

Dungeons & Dragons

O Servo da Tormenta segue as mesmas regras da classe de prestígio Algoz (ou Blackguard no original), explicadas no **Livro do Mestre D&D**, mudando apenas o nome e algumas características. Na verdade, ambos surgem exatamente da mesma forma: fazendo contato com um poderoso ser extraplanar e tornando-se seu aliado. No caso dos Servos da Tormenta, esses seres são os Lordes da Tormenta.

Além dos pré-requisitos normais exigidos para ser um Algoz, o Servo da Tormenta também deve satisfazer os seguintes pré-requisitos adicionais:

• **Perícias:** Conhecimento (áreas de Tormenta) +4.

• **Talentos:** Terreno Familiar (áreas de Tormenta). Este é um novo talento apresentado em **Tormenta D20**; ele oferece um bônus de +1 em testes de todas as suas perícias de classe quando você atua em seu tipo de terreno favorito.

• **Especial:** em vez de fazer contato com um extraplanar maligno, deve ter visitado uma área de Tormenta e feito contato pacífico com um dos lordes responsáveis pelo comando do lugar.

• **Imunidade à Tormenta:** um Servo da Tormenta não recebe níveis negativos e nem é afetado pelo clima em áreas de Tormenta, como se estivesse sempre sob efeito da magia Proteção Contra a Tormenta. A versão **D&D** para esta magia é descrita em **Tormenta D20.** Ele também não precisa fazer testes para evitar ficar louco ao avistar demônios.

• **Serviçal Diabólico:** um Servo da Tormenta de 5º nível pode convocar um servo da mesma forma que um Algoz comum (**Livro do Mestre**, página 31), mas a criatura será uma versão monstruosa, insetóide, de um animal normal. Além de seus poderes normais, ela terá as mesmas imunidades comuns a todos os demônios da Tormenta.

• **Aliança com os Demônios:** um Servo da Tormenta é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer demônio da Tormenta que tenha Dados de Vida inferiores a seu nível como Algoz. Demônios com DVs iguais ou acima de seu nível não o obedecem, mas também não atacam o Algoz — a menos que sejam atacados primeiro. Um servo da Tormenta pode comandar ao mesmo tempo até 2 DVs de demônios para cada nível de Algoz (sem incluir seu próprio Serviçal Diabólico).

Black Skull • D&D

Humano Ranger 7/Algoz 4; ND 11; Tend. Leal e Maligna; DVs 7d10+21 (Ranger), 4d10+12 (Algoz); PVs 104; Inic +6; Desloc. 9m; CA 22 (+2 Des,+10 *Armadura Black Skull*); Ataques: Corpo a corpo: base +15/+10/+5; +14/+9/+4 *espada longa +3 do sangramento* (dano 1d8+7 cada) e +14 *espada longa +3 do sangramento* (dano 1d8+7), À distância +13/+8/+3 *besta pesada +3 profana* (dano 1d10+3), Fort +12, Ref +5, Von +5; For 18, Des 15, Con 17, Int 14, Sab 14, Car 11.

Perícias: Cavalgar +6, Concentração +7, Conhecimento (Natureza) +5, Conhecimento (Religião) +4, Conhecimento (Local: Áreas de Tormenta) +6, Diplomacia +6, Esconder-se +10, Furtividade +4, Intimidar +8, Observar +4, Ouvir +8, Procurar +10, Senso de Direção +5, Sobrevivência +12, Treinar Animal +4. **Talentos:** Faro para Magos (nativo), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Terreno Familar (áreas de Tormenta), Separar, Trespassar.

Magias de Ranger por dia: 2 magias de 1º nível. **Magias de Ranger**: 1º nível: *Alarme, Cativar Animais, Constrição, Detectar Animais ou Plantas, Detectar Armadilhas, Falar com Animais, Invocar Aliado da Natureza I, Ler Magia, Passos sem Pegadas, Presa Mágica, Retardar Envenenamento, Suportar Elementos.* **Magias de Algoz por dia:** 2 magias de 1º nível e 2 magias de 2º nível. **Magias de Algoz**: 1º nível: *Arma Mágica, Causar Medo, Curar Ferimentos Leves,*

Desespero, Infligir Ferimentos Leves, Invocar Criaturas I; 2° nível: *Curar Ferimentos Moderados, Despedaçar, Drenar Força Vital, Escuridão, Força do Touro, Infligir Ferimentos Moderados, Invocar Criatura II.*

Inimigos prediletos: 1° inimigo: Humanos (+2), 2° inimigo: Elfos (+1). Black Skull recebe o modificador entre parênteses nas perícias Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência. Ele também recebe esse modificador no dano contra essas criaturas.

Habilidades de Algoz: *Detectar Bondade (SM)*: Ele pode usar essa habilidade à vontade, como a magia de mesmo nome; *Usar Venenos (Ext)*: nunca corre o risco de se envenenar ao aplicar veneno na sua arma; *Bênção das Trevas* (Sob): o modificador de Carisma é aplicado às Resistências (Black Skull não possui modificador de Carisma, mas essa habilidade se aplica caso seu Carisma seja ampliado de alguma forma, como com um *Manto do Carisma*). *Destruir Bondade (Sob)*: uma vez ao dia, Black Skull pode fazer um ataque, onde ele soma seu bônus de Carisma, e causa 4 pontos de dano adicionais. Essa habilidade só funciona contra alvos que tenham a parcela "Bom" na tendência. *Fascinar Mortos-Vivos (Sob)*: pode expulsar ou fascinar mortos-vivos como um clérigo de 2° nível; *Aura de Desespero (Sob)*: todos inimigos a 3m de Blackskull sofre um modificador de moral de –2 em todas suas resistências. *Ataque Furtivo (Ext)*: Black Skull pode fazer um ataque furtivo (com as mesmas regras de um ladino) que causa +1d6 pontos de dano.

Equipamento: *Anel da Regeneração, Armadura Black Skull, Besta Pesada +3 Profana, Espada Longa +3 do Sangramento (2),*

Armadura Black Skull: esta armadura personalizada traz um elmo fechado em forma de crânio, e possui muitas habilidades: é uma *Armadura de Batalha +2*, mas serve como uma segunda pele para Black Skull, sem provocar nenhuma penalidade em perícias ou redução de deslocamento. Ele também pode lutar com duas armas, usando sua habilidade de ranger, como se não usasse nenhuma armadura. Todas estas habilidades funcionam apenas com o próprio Black Skull — se qualquer outra pessoa tentar usar a armadura, recebe dois níveis negativos e a peça se torna uma *Armadura de Batalha –4*.

GURPS

Servo da Tormenta é uma vantagem coletiva no valor total de 40 pontos, que inclui as seguintes vantagens e desvantagens:

Vantagens: Abascanto +4, Força de Vontade +4, Patrono (muito poderoso, participação 12 ou menos, apenas em áreas de Tormenta).

Desvantagens: Reputação –4. Também deve acumular –30 pontos (já incluídos no custo total) entre as seguintes: Cobiça, Mau Humor, Fanfarronice, Fúria, Luxúria, Intolerância, Inveja, Sadismo, Sanguinolência.

Perícias: Conhecimento de Terreno (áreas de Tormenta) +4, Furtividade +2, Sobrevivência (áreas de Tormenta) +4, Rastreamento +2.

O Servo da Tormenta também não sofre nenhum redutor quando entra em áreas de Tormenta, não precisa fazer Verificações de Pânico ao avistar demônios, e não é afetado por chuva ácida, neblina venenosa, relâmpagos e outros efeitos climáticos nocivos da Tormenta (embora ainda sofra dano normal por ácido, veneno e raios de origens diferentes). Para todos os efeitos, é como se ele estivesse sempre protegido pela magia Proteção Contra a Tormenta.

O Servo tem como aliado um demônio com as mesmas características de um kanatur, mas com ST, DX e HT iguais à sua. Ele também pode ter outra aparência, geralmente um cavalo insetóide, ou outra configuração.

Um Servo da Tormenta também é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer demônio da Tormenta que tenha IQ e HT (ambos) menores que os seus. Demônios com IQ ou HT iguais ou maiores não o obedecem, mas também não atacam o Servo — a menos que sejam atacados primeiro. Um Servo da Tormenta pode comandar ao mesmo tempo até um demônio para cada 3 pontos de IQ que tenha (sem incluir seu próprio aliado, que não conta nesse limite).

Black Skull • GURPS

Atributos: ST 18, DX 17, IQ 14, HT 17

Vantagens: Abascanto +8, Aptidão Mágica 1, Força de Vontade +8, Patrono (muito poderoso, participação 12 ou menos, apenas em áreas de Tormenta), Ambidestria, Prontidão +4, Reflexos em Combate, Senso de Direção.

Desvantagens: Cobiça, Sadismo, Sanguinolência, Reputação –4.

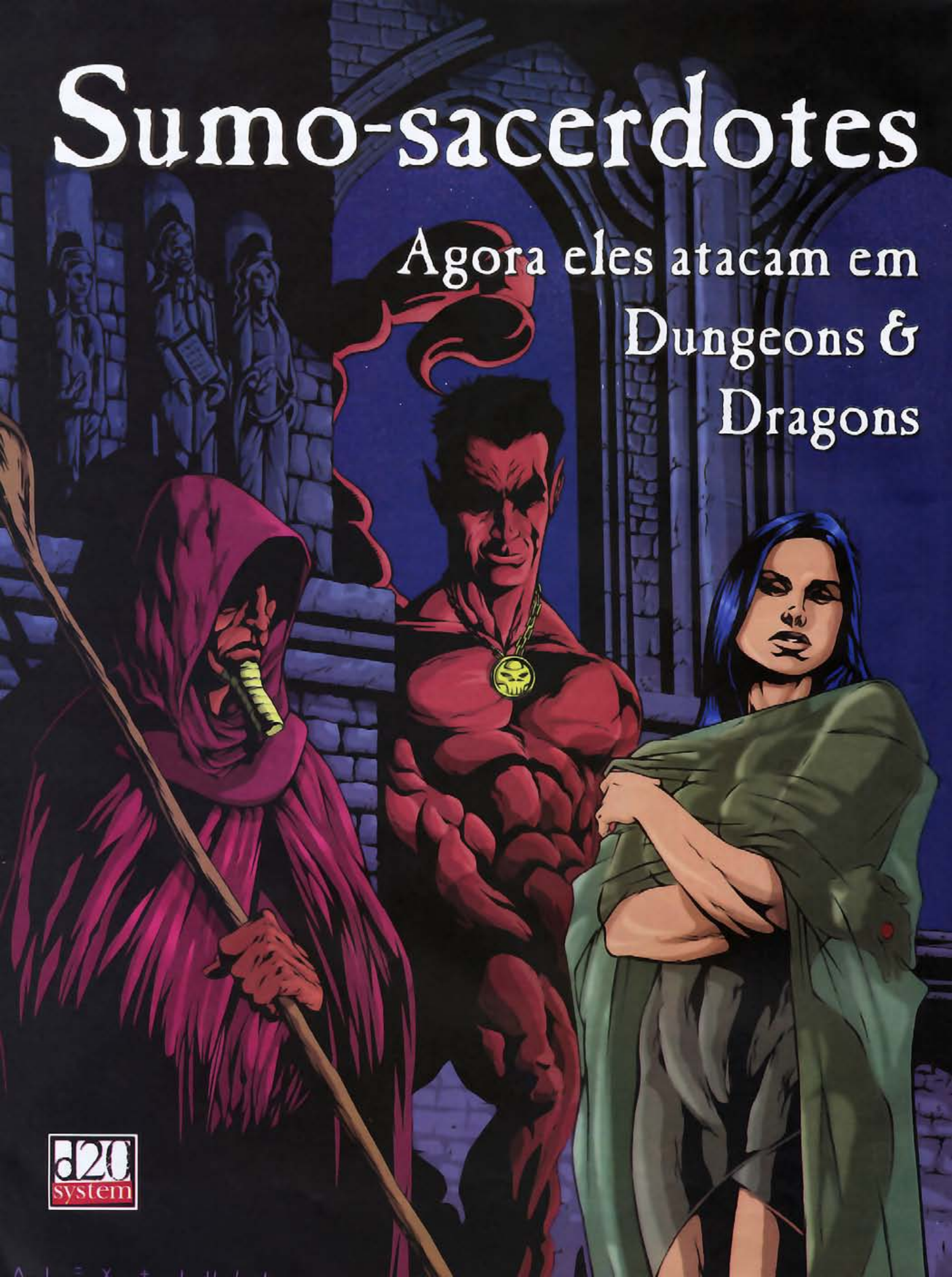
Perícias: Besta 17, Conhecimento de Terreno (áreas de Tormenta) 16, Diplomacia 15, Escalar 15, Espadas Curtas 21, Espadas de Lâmina Larga 23, Furtividade 16, Intimidação 17, Naturalista 16, Primeiros Socorros 15, Sobrevivência (áreas de Tormenta) 18, Teologia 15, Rastreamento 20.

Itens Mágicos: Armadura Black Skull (DP 4, RD 12, não oferece nenhuma penalidade), Espadas do Sangramento (uma vítima que tenha sofrido dano continua perdendo 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada com um teste bem-sucedido de Primeiros Socorros ou uma magia de cura), Anel de Regeneração (funciona como a supervantagem Regeneração Rápida de **GURPS Supers**).

J.M.TREVISAN (conto),
ROGÉRIO SALADINO (D&D)
e PALADINO (3D&T e GURPS)

Sumo-sacerdotes

Agora eles atacam em Dungeons & Dragons



Arton tem vinte deuses maiores. Cada um deles é servido por incontáveis clérigos, paladinos, druidas, xamãs, cultistas e outros. No entanto, entre estes servos, existe um líder supremo que é o representante máximo daquela divindade sobre o mundo. É o sumo-sacerdote.

Quase todos os sumo-sacerdotes do Panteão vistos aqui foram apresentados em vários livros da linha **Tormenta**, com seus históricos e fichas para vários sistemas — **3D&T**, **GURPS** e **AD&D**. Agora, pela primeira vez, trazemos suas fichas para o novo **Dungeons & Dragons 3ª Edição.** Todos eles usam as regras para servos dos deuses vistas na revista TORMENTA #11. Estas mesmas regras serão revistas e ampliadas no novo livro básico **Tormenta D20.**

Ao final desta matéria, também temos um modelo (ou "template") próprio para sumo-sacerdotes, que já foi apresentado na segunda edição especial SÓ AVENTURAS.

Equipamento: como os maiores líderes de toda uma religião, a maioria dos sumo-sacerdotes tem acesso a praticamente qualquer tipo de equipamento comum de que precisem. Suas fichas oferecem apenas as estatísticas de armas e armaduras normalmente utilizadas por cada um deles — mas isso não impede que tenham ou usem outras, de acordo com a situação.

O mesmo vale para itens mágicos. Aqueles apresentados aqui apenas aqueles que costumam carregar ou usar com mais regularidade. Todo sumo-sacerdote pode possuir uma numerosa coleção de itens menores — como poções, pergaminhos ou varinhas.

Magias: por questões de espaço, não temos listas de magias tipicamente preparadas para cada sumo-sacerdote. Cada um tem acesso normal às magias disponíveis nas listas de sua classe (clérigo, na maioria dos casos). Para personagens com níveis em outras classes que usem magia, fornecemos sua lista de magias conhecidas, mas não de magias preparadas.

Perícias: os valores das perícias não levam em conta eventuais bônus de sinergia ou penalidades por armadura.

Razlen Greenleaf

sumo-sacerdote de Allihanna

Druida 14; ND 18; Tend. Neutro e Bondoso; DVs 14d8+28, PVs 120; Inic +3; Desloc. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 Amuleto); Ataques: Corpo a corpo:+11/+6, +14/+9 cimitarra silvestre (dano 2d6+4, 18-20, x2), a distância +13/+9 (dano pela arma); Qualidades Especiais: Traços de Elfo, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias, Senso da Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir a Tentação da Natureza, Forma Selvagem (6/dia, Grande, Miúda ou Atroz), Imunidade a Venenos, Mil Faces, RD 5/+5; Fort +13, Ref +9, Von +13; For 13, Des 17, Cons 15, Int 16, Sab 18, Car 15.

Perícias: Adestrar Animais +15, Concentração +10, Conhecimento (Natureza)+22, Cura +14, Diplomacia +10, Empatia com Animais +21, Identificar Magia +10, Observar +10, Obter Informação +3, Ouvir +10, Procurar +7, Sobrevivência +23. **Talentos:** Esquiva, Grande Fortitude, Prontidão, Rastrear, Reflexos Rápidos.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Médico Nato, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Domínios: Bem, Animais, Plantas e Cura.

Magias por dia: 6 truques, 6 de 1º nível, 6 de 2º nível, 5 de 3º nível, 5 de 4º nível, 3 de 5º nível, 3 de 6º nível, 2 de 7º nível.

Equipamento: Razlen possui uma *Cimitarra Silvestre*, um *Cajado das Florestas*, um *Amuleto de Armadura Natural (+5)* e uma *Vestimenta do Druida*.

Companheiro Animal: Razlen tem vários animais como companheiros (alguns animais atrozes inclusive!) e — ao contrário do que é concedido aos druidas normais — ele pode ter o dobro de seu nível (ou seja, 28) em Dados de Vida de animais que o sigam.

Raz-al-Ballinn

sumo-sacerdote de Azgher

Clérigo 16; ND 20; Tend. Leal e Bondoso; DVs 16d8+32, PVs 160; Inic +6; Desloc. 9m; CA 22 (+2 Des, +8 armadura de couro, +2 anel de proteção); Ataques: Corpo a corpo:+17/+12/+7 cimitarra sagrada +3, (dano 1d6+5, 18-20 x2), +16/+11/+6 lança curta +2, (dano arma 1d8+4); a distância :+14/+9/+4 azagaias do relâmpago (dano 5d6 cada) ou +14/+9/+4 besta leve (dano 1d8, 19-20, x2); Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +12, Ref +7, Von +15; For 15, Des 15, Cons 15, Int 14, Sab 17, Car 13.

Perícias: Cavalgar +7, Concentração +8, Conhecimento (religião) +14, Cura +7, Diplomacia +14, Identificar Magias +12, Observar +10, Oficios (curtição) +4, Ouvir +5, Profissão (caçador) +9, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +11. **Talentos:** Combate Montado, Perícia em Arma Comum (cimitarra), Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Prontidão, Vontade de Ferro.

Poderes Concedidos: Amigo de Azgher, Espada em Chamas, Imunidade contra o Fogo.

Domínios: Bem, Fogo, Sol e Viagem.

Magias por dia: 6 truques, 6 de 1º nível, mais uma do domínio, 6 de 2º nível, mais uma do domínio, 6 de 3º nível, mais uma do domínio, 4 de 4º nível, mais uma do domínio, 4 de 5º nível, mais uma do domínio, 3 de 6º nível, mais uma do domínio, 2 de 7º nível, mais uma do domínio.

Equipamento: Raz-al-Ballinn costuma usar uma *Armadura de Couro Batido +5*, um *Anel de Proteção +2*, possui uma *Cimitarra Sagrada +3*, uma *Lança Curta +2* e cinco *Azagaias do Relâmpago*. Ele também costuma estar sempre bem provido de poderosas poções de cura.

Raz-al-Baddinn

sumo-sacerdote de Azgher

Clérigo 14; ND 18; Tend. Leal e Bondoso; DVs 14d8+14, PVs 126; Inic +3; Desloc. 9m; CA 13 (+3 Des,); Ataques: Corpo a corpo:+11/+6 cimitarra sagrada +3 (dano 1d6+5, 18-20 x2); a distância :+13/+8 azagaias do relâmpago (dano 5d6 cada); Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +10, Ref +7, Von +15; For 13, Des 16, Cons 12, Int 16, Sab 18, Car 12.

Perícias: Concentração +11, Conhecimento (Arcano) +15, Conhecimento (História) +8, Conhecimento (os Planos) +8, Conhecimento (Religião) +22, Cura +14, Diplomacia +10, Espionar +10, Identificar Magia +10, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +12. **Talentos:** Escrever Pergaminhos, Especialização, Foco em Perícia: Conhecimento (reli-

gião), Liderança, Preparar Poções, Vontade de Ferro.

Poderes Concedidos: Amigo de Azgher, Imunidade Contra o Fogo.

Domínios: Bem, Fogo, Sol e Viagem.

Magias por dia: 6 truques, 6 de 1º nível, mais uma do domínio, 6 de 2º nível, mais uma do domínio, 5 de 3º nível, mais uma do domínio, 5 de 4º nível, mais uma do domínio, 3 de 5º nível, mais uma do domínio, 3 de 6º nível, mais uma do domínio, 2 de 7º nível, mais uma do domínio.

Equipamento: Raz-al-Baddinn não possui nenhuma arma ou armadura especial, usando uma *Cota de Malha Dourada +5* apenas em cerimônias especiais. Ele ainda possui um *Anel de Comandar Elementais (Terra)*, um *Bastão de Negação*, uma *Filacteria da Fé* e algumas *Pérolas do Poder* (pelo menos uma de cada nível).

Tillis Redwood

sumo-sacerdote de Glórienn

Clérigo 14; ND 18; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 14d8, pvs 112; Inic +7; Desloc. 9m; CA 20 (+3 Des, +7 cota de malha +2); Ataques: Corpo a corpo: +11/+6, +14/+14/+9 espada longa +3 (dano 1d8+4, 17-20, x2), a distância +13/+9, +16/+12 arco longo +3 *"Scirtaelhea"* (dano 1d8); Qualidades Especiais: Traços de Elfo, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +9, Ref +9, Von +14; For 13, Des 17, Cons 11, Int 16, Sab 17, Car 18.

Perícias: Concentração +10, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (História) +6, Conhecimento (religião) +20, Cura +13, Diplomacia +8, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magia +5, Observar +5, Ofícios (Fazer arcos) +8, Ouvir +7, Procurar +5, Sentir Motivação +5. **Talentos:** Especialização, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Vontade de Ferro.

Poderes Concedidos: Habilidades Mágicas Ampliadas, Inimigo de Goblinóides.

Domínios: Bem, Guerra e Magia.

Magias por dia (graças ao talento Habilidades Mágicas Ampliadas, considere que as magias são lançadas por um clérigo de 15º nível): 6 truques; 6 de 1º nível, mais uma do domínio; 6 de 2º nível, mais uma do domínio; 5 de 3º nível, mais uma do domínio; 4 de 4º nível, mais uma do domínio; 3 de 5º nível, mais uma do domínio; 3 de 6º nível, mais uma do domínio; 2 de 7º nível, mais uma do domínio.

Equipamento: Tillis possui uma *Cota de Malha Élfica* especial, a *Scirtaelhea*, que além de ser +2 não causa nenhuma penalidade em suas perícias. Ele também possui o arco *Fhiardealhr*, um *Arco Longo +3* que sempre acerta o primeiro tiro de um combate e uma *Espada Longa +3, Lâmina Afiada e da Velocidade*. Como era de se esperar, ele também tem um par de *Botas Élficas* e um *Manto Élfico*.

Rei Náutilus

sumo-sacerdote do Grande Oceano

Besta Mágica Colossal (Aquática); ND 30; Tend. Neutro e Bondoso; DVs 35d10 + 315, PVs 665; Inic +4; Desloc. Natação 12m; CA 18 (-8 tamanho, +24 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2-40 tentáculos +30 (dano 2d6+8 cada tentáculo) ou mordida +28 (dano 4d6+16); Qualidades Especiais: Agarrar Aprimorado, Constrição 2d6+8, Carapaça, Propulsão, Magias, RM 22, RD 20/+3, Habilidades de sumo-sacerdote; Fort +40, Ref +26, Von +31; For 42, Des 11, Cons 29, Int 24, Sab 26, Car 19.

Perícias: Adestrar Animais +13, Concentração +29, Conhecimento (Arcano) +20, Conhecimento (local – mares de Arton) +29, Conhecimento (Religião) +31, Cura +20, Diplomacia +10, Identificar Magia +20, Observar +20, Ouvir +19, Procurar +28, Senso de Direção +27, Sobrevivência +27. **Talentos:** Acelerar Magia, Ataques Múltiplos, Aumentar Magia, Combater com Múltiplas Armas, Desarme Aprimorado, Especialização, Foco em Perícia: Conhecimento (Religião), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro.

Constrição (Ext) e Propulsão (Ext): estas habilidades são idênticas àquelas descritas para o kraken (**Livro dos Monstros**, pág. 129).

Carapaça (Ext): o Rei Náutilus pode entrar em sua concha e se fechar completamente, isolando-se do exterior por muito tempo. Quando sua concha está "fechada", sua CA aumenta em +10.

Poderes Concedidos: Forma do Mar (além das formas permitidas, Rei Náutilus pode assumir a forma de um elfo-do-mar), Voz do Mar.

Habilidades Semelhantes a Magia: além de suas magias divinas, o Rei Náutilus pode lançar, 3 vezes ao dia, as seguintes magias (como se fossem lançadas por um feiticeiro de 19º nível): *Controlar a Água, Controlar o Clima, Respirar na Água, Suportar Elementos*. O Rei Nautilus também pode preparar e lançar magias divinas como um clérigo de 19º nível, assim como usar habilidades desta classe.

Domínios: Água, Ar, Animais e Plantas.

Magias por dia: 6 truques, 7 de 1º nível, mais uma do domínio, 7 de 2º nível, mais uma do domínio, 7 de 3º nível, mais uma do domínio, 7 de 4º nível, mais uma do domínio, 6 de 5º nível, mais uma do domínio, 5 de 6º nível, mais uma do domínio, 5 de 7º nível, mais uma do domínio, 4 de 8º nível, mais uma do domínio e 3 de 9º nível, mais uma do domínio.

Equipamento: embora não traga consigo nenhum equipamento (pois geralmente não precisa), o Rei Náutilus possui um vasto tesouro em vários esconderijos no fundo do mar, incluindo muitos itens mágicos e um valor incalculável em moedas de ouro. Ele pode utilizar esses recursos quando precisar.

Severus

sumo-sacerdote de Hyninn

Ladino 5/Clérigo 10; ND 19; Tend. Caótico e Neutro; DVs 5d6+10 e 10d8+20, PVs 140; Inic +8; Desloc. 9m; CA 21 (+4 Des, +7 braçadeira); Ataques: Corpo a corpo:+14/+9, (dano 1d4+4 mais sangramento), a distância +18/+13 (dano 1d4+4 mais sangramento); Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +10, Ref +11, Von +11; For 11, Des 18, Cons 14, Int 17, Sab 17, Car 16.

Perícias: Abrir Fechaduras +14, Acrobacias +16, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (religião)+16, Cura +8, Diplomacia +13, Escalar +6, Esconder-se +16, Furtividade +16, Identificar Magias +16, Mensagens Secretas +10, Observar +5, Obter Informação +9, Operar Mecanismo +9, Ouvir +17, Procurar +9, Punga

+10, Sentir Motivação +9. **Talentos:** Especialização, Esquiva, Estender Magia, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Prontidão.

Poderes Concedidos: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Domínios: Caos, Sorte, Viagens e Enganação. Magias por dia: 6 truques; 5 de 1º nível, mais uma do domínio; 5 de 2º nível, mais uma do domínio; 4 de 3º nível, mais uma do domínio; 3 de 4º nível, mais uma do domínio; 2 de 5º nível, mais uma do domínio.

Equipamento: *Falsidade (Adaga +4, do Retorno, do Sangramento), Amuleto contra Localização e Detecção, Anel de Escudo Mental, Anel de Movimentação Livre, Braçadeiras da Armadura (+7), Capa do Saltimbanco, Pó do Desaparecimento.*

Mestre Arsenal

sumo-sacerdote de Keenn

Guerreiro 10/Clérigo 12; ND 26; Tend. Leal e Má; DVs 10d10+30 mais 12d8+36; PVs 262; Inic +3; Desloc. 6m; CA 23 (+2 Des, +11 Armadura de Batalha +5); Ataques: Corpo a corpo:+32/+22/+17 Martelo do Trovão (dano 1d8+14); Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias, Deslocamento, Regeneração; Fort +18, Ref +9, Von +15; For 20/28*, Des 16, Cons 16, Int 17, Sab 19, Car 16. *Arsenal tem Força 28 fornecida por itens mágicos; sua Força normal é 20.

Perícias: Cavalgar +10, Concentração +18,Conhecimento (Religião) +18, Cura +10, Identificar Magia +10, Intimidação +9, Observar +10, Ofícios (armeiro) +11, Ofícios (construir armaduras) +11, Ouvir +9, Saltar +19, Senso de Direção +8 Sentir Motivação +9. **Talentos:** Ataque Poderoso, Especialização, Fúria Guerreira3, Liderança, Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Potencializar Magia, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (Martelo de Batalha), Trespassar Aprimorado, Trespassar,

Poderes Concedidos: Coragem Total, Cura Restrita, Cura sem Restrições,

Domínios: Destruição, Guerra, Força e Mal.

Magias por dia: preces: 6, 1o nível: 6+1; 2o nível: 5+1; 3o nível: 5+1; 4o nível: 4+1; 5º nível: 3+1; 6º nível: 2+1.

Equipamento: Arsenal possui pelo menos um exemplar de cada item mágico descrito no **Livro do Mestre** (exceto os artefatos, que ele só possui alguns...), mas costuma carregar consigo os seguintes itens: *Anel de Regeneração, Anel de Resistência Elemental Maior (Fogo), Armadura de Batalha (obra prima) +5, Cinturão de Força de Gigante (+6), Colar da Adaptação, Elmo de Teletransporte, Manoplas de Força dos Ogros, Manto do Deslocamento Maior, Martelo do Trovão* (ele está ciente de todos os poderes do martelo). Os anéis, manoplas cinturão e colar estão unidos na Armadura, e não podem ser vistos como itens separados. Como a armadura também é mágica, uma magia de *Revelar Magia* vai indicar um item só, com várias habilidades.

Thallen Devendeer

sumo-sacerdote de Khalmyr

Clérigo 20; ND 24; Tend. Leal e Bondoso; DVs 20d8, PVs 160; Inic +0; Desloc. 9m; CA 10; Ataques: Corpo a corpo +14/+14/+9 (dano pela arma –1), a distância +15/+10/+5 (dano pela arma); Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +12, Ref +6, Von +18; For 09, Des 10, Cons 10, Int 18, Sab 19, Car 17.

Perícias: Adestrar Animais +6, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (História) +10, Conhecimento (Nobreza) +9, Conhecimento (religião) +29, Cura +14, Diplomacia +10, Identificar Magia +10, Observar +6, Obter Informação +7, Ouvir +9, Sentir Motivação +7. **Talentos:** Especialização, Expulsão Adicional, Liderança, Magias em Combate, Maximizar Magia, Vontade de Ferro, Foco em Perícia: Conhecimento (religião).

Poderes Concedidos: Coragem Total, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Domínios: Bem, Ordem, Guerra, Força, Proteção e Terra.

Magias por dia: 6 truques; 6 de 1º nível, mais uma do domínio; 6 de 2º nível, mais uma do domínio; 6 de 3º nível, mais uma do domínio; 6 de 4º nível, mais uma do domínio; 5 de 5º nível, mais uma do domínio; 4 de 6º nível, mais uma do domínio; 4 de 7º nível, mais uma do domínio; 4 de 8º nível, mais uma do domínio; 4 de 9º nível, mais uma do domínio.

Equipamento: há anos Thallen não é visto usando armaduras ou armas. Mesmo assim, é muito pouco provável que entre em combate. Seu bônus de ataque serve para magias que usem ataques de toque ou de toque à distância. Sabe-se que em seus dias como aventureiro ele possuía uma Armadura de Batalha obra-prima e uma Maça Pesada obra-prima, não mágicas.

Tella Andoren

sumo-sacerdotisa de Lena

Clériga 18; ND 22; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 18d8, PVs 144; Inic –1; Desloc. 6m; CA 9 (-1 Des,); Ataques: Corpo a corpo:+11/+6/+1, a distância +12/+7/+2; Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +11, Ref +5, Von +18; For 07, Des 09, Cons 10, Int 18, Sab 20, Car 19.

Perícias: Concentração +16, Conhecimento (Arcano) +10, Conhecimento (História) +14, Conhecimento (Religião) +25, Conhecimento (Sabedoria Popular) +14, Cura +28, Diplomacia +15, Identificar Magias +10, Observar +6, Obter Informação +5, Ouvir +8, Procurar +6, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +9. **Talentos:** Escrever Pergaminho, Liderança, Magias em Combate, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Preparar Poção, Tolerância, Vontade de Ferro.

Poderes Concedidos: Maximizar Cura, Médico Nato, Potencializar Cura.

Domínios: Bem, Cura, Proteção e Plantas.

Magias por dia: 6 truques; 7 de 1º nível, mais uma do domínio; 6 de 2º nível, mais uma do domínio; 6 de 3º nível, mais uma do domínio; 6 de 4º nível, mais uma do domínio; 5 de 5º nível, mais uma do domínio; 4 de 6º nível, mais uma do domínio; 3 de 7º nível, mais uma do domínio; 3 de 8º nível, mais uma do domínio; 2 de 9º nível, mais uma do domínio.

Equipamento: Tella nunca se separa de seu *Cajado da Cura* (que também pode lançar magias de cura Maximizadas ou Potencializadas) e seu *Amuleto da Saúde.*

Embora estes dados incluam estatísticas de combate, Tella não luta em nenhuma ocasião. Seus valores de ataque servem apenas para magias que usam ataques de toque ou toque à distância.

Shiro Nomatsu

sumo-sacerdote de Lin-Wu

Paladino 16; ND 20; Tend. Leal e Bondoso; DVs 16d10+32, PVs 192; Inic +8; Desloc. 6m; CA 21 (+4 Des, +7 peitoral de aço); Ataques: Corpo a corpo: +25/+20/+15/+10 katana sagrada (usada com as duas mãos: dano 1d10+9, 19-20, x2), a distância +20/+15/+10/+5 daykiu (dano 1d8+3); Qualidades Especiais: *Detectar o* Mal, *Cura pelas Mãos* (64 pvs.), Aura de Coragem, Saúde Divina, Destruir o Mal, *Remover Doença* (5/semana), Expulsão, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +16, Ref +13, Von +15; For 16, Des 18, Cons 15, Int 14, Sab 18, Car 18.

Perícias: Adestrar Animais +8, Cavalgar +10, Concentração +8, Conhecimento (Guerra) +3, Conhecimento (História) +6, Conhecimento (Nobreza) +6, Conhecimento (Religião) +20, Cura +8, Diplomacia +15, Identificar Magia +6, Sentir Motivação +7. **Talentos:** Foco em Arma(Katana), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Luta às Cegas, Magia sem Gestos, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões.

Magias por dia: 3 de 1° nível; 3 de 2° nível; 2 de 3° nível; 2 de 4° nível.

Equipamento: Shiro possui uma *katana +5, ordeira e sagrada*. Sua armadura é uma versão oriental de um peitoral de aço, (mas com bônus máximo de Destreza +4 e penalidade por armadura –3) que ainda possui um bônus mágico de +3 e dá Resistência a Magia 17. Sabe-se ainda que Shiro usa como montaria um *Corcel de Obsidiana* (uma *Estatueta de Poder Incrível*). Ele também possui um arco daykiu com as mesmas habilidades de um arco longo composto reforçado (+3).

Celine Glanford

sumo-sacerdotisa de Marah

Clérigo 10; ND 14; Tend. Neutra e Maligna; DVs 10d8+10, PVs 90; Inic +4; Desloc. 9m; CA 15 (+5 anel de proteção); Ataques: Corpo a corpo: +6/+1, a distância +7/+2; Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +8, Ref +3, Von +10; For 08, Des 10, Cons 12, Int 16, Sab 16, Car 16.

Perícias: Atuação +5, Blefar +6, Conhecimento (História) +6, Conhecimento (Local – Deheon) +6, Conhecimento (Nobreza) +6, Conhecimento (Religião) +16, Cura +6, Diplomacia +16, Identificar Magia +4, Mensagens Secretas +5, Observar +4, Obter Informação +9, Ouvir +6. **Talentos:** Estender Magia, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção.

Poderes Concedidos: Aura de Paz, Talento Artístico.

Domínios: Bem, Cura, Proteção e Sorte.

Magias por dia: *6/5/5/4/3/2* 6 truques; 5 de 1° nível, mais uma do domínio; 5 de 2° nível, mais uma do domínio; 4 de 3° nível, mais uma do domínio; 3 de 4° nível, mais uma do domínio; 2 de 5° nível, mais uma do domínio.

Equipamento: *Anel de Proteção +5*, *Anel de Refletir Magias*, *Varinha de Imobilizar Pessoas* (50 cargas, 10° nível de conjurador) e 6 *Contas da Força*, além de várias poções.

Embora tenha estatísticas de combate, Celine não luta em nenhuma ocasião. Seus valores de ataque servem para magias que usam ataques de toque ou toque à distância.

Dislik

sumo-sacerdote de Megalokk

Homem Escorpião (humanóide monstruoso grande), Clérigo 14; ND 25; Tend. Caótico e Maligno; DVs 12d8+24 e 14d8+28, PVs 260; Inic +1; Desloc. 12m; CA 20 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural, +4 braçadeiras); Ataques: Corpo a corpo:+21/+11/+6, ferrão +25 (dano 1d8+4, mais veneno), 2 garras +23(dano 1d6+2 cada) ou lança grande +3 +24/+14/+10 (dano 2d6+9) e ferrão +23 e 2 garras +23, a distância +23/+14/+9; Qualidades Especiais: Veneno, Habilidades Semelhantes a Magia, Atropelar (1d8+6), Visão no Escuro 18m, RM 18, Resistência a Fogo 5, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +14, Ref +13, Von +19; For 19, Des 12, Cons 15, Int 17, Sab 17, Car 15.

Perícias: Blefar +6, Concentração +10, Conhecimento (religião) +20, Cura +10, Diplomacia +4, Escalar +8, Esconder-se +5, Espionar +6, Furtividade +4, Identificar Magia +10, Intimidar +11, Observar +14, Ouvir +13, Senso de Direção +6, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +8. **Talentos:** Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Magias sem Gestos, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar.

Poderes Concedidos: Invocação de Monstro, Voz de Megalokk.

Domínios: Mal, Animais, Plantas e Destruição.

Magias por dia: 6 truques; 6 de 1° nível, mais uma do domínio; 6 de 2° nível, mais uma do domínio; 5 de 3° nível, mais uma do domínio; 4 de 4° nível, mais uma do domínio; 3 de 5° nível, mais uma do domínio; 3 de 6° nível, mais uma do domínio; 1 de 7° nível, mais uma do domínio.

Equipamento: Dislik costuma usar uma *lança grande +3* e *Braçadeiras de Armadura +4*, um *Periapto da Cicatrização* e um *Anel da Regeneração*.

Diferente dos homens escorpiões comuns de Arton, Dislik possui quatro braços, dois com pinças e dois com mãos quase humanas. Ele pode usar os braços humanos para atacar com sua lança +3 (a "*Razklirartk*") ou fazer magia ao mesmo tempo que ataca com suas pinças e ferrão (ainda assim, ele precisa fazer um teste de Concentração, CD 15 + o nível da magia).

Dee

sumo-sacerdote de Nimb

Clérigo 13° nível; ND 17; Tend. Caótica e Neutra; DVs 13d8+26; PVs 130; Inic +3; Desloc. 9m.; CA 18 (+3 Des, +5 peitoral de aço); Ataques: Corpo a corpo: maça leve +13/+8 (dano 1d6+6), maça leve +13/+8 (dano 1d6+6); Qualidades Especiais: Resultados máximos em suas magias; Habilidades de sumo-sacerdote, Fort +10, Ref +7, Von +11; For 15, Des 17, Cons 14, Int 17, Sab 17, Car 14.

Perícias: Atuação +7, Blefar +7, Cavalgar +7, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (religião) +18, Identificar Magia +10, Intimidar +6, Mensagens Secretas +7; **Talentos:** Ambidestria, Combate com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Magia Silenciosa, Magias em Combate.

Poderes Concedidos: Magia Oculta, Poder Oculto, Transmissão de Loucura.

Domínios: Caos, Sorte, Enganação, Guerra, Terra e Viagem.

Magias por dia: 6 preces; 6 de 1° nível mais uma do domínio; 5 de 2° nível mais uma do domínio; 4 de 3° nível mais uma do domínio; 3 de 4° nível mais uma do domínio; 2 de 5° nível mais uma do domínio; 1 de 6° nível mais uma do domínio;

Equipamento: *Peitoral de Aço Obra Prima, Duas Maças Leves +4, Contas da Força, Anel de Escudo Mental, Amuleto de Proteção Contra Localização e Detecção, Amuleto de Teletransporte* (funciona exatamente como o elmo) e um *Baralho das Surpresas* (Dee nunca sofre os efeitos negativos das cartas do baralho, eles são passados para seus inimigos).

Dee parece controlar a estranha inconstância dos clérigos de Nimb. Como sumo-sacerdote de Nimb, ele controla esse poder livremente — ou seja, suas magias divinas SEMPRE funcionam com eficiência máxima.

Como não se sabe a raça de Dee, estes dados mostram suas habilidades mais freqüentes e comuns. É possível que ele apresente outras.

Como Dee não fala, todas suas magias são preparadas com o talento Magia Silenciosa, ou seja, como se fossem magias de nível superior. Sua seleção de magias considera que todas (inclusive as preces) foram preparadas usando o espaço de uma de nível superior, deixando-o sem uma magia de 7° nível e com uma lista de magias diferente.

Gaardalok

sumo-sacerdote de Ragnar

Bugbear, Clérigo 12; ND 18; Tend. Caótico e Maligna; DVs 3d8+6 e 12d8+24, PVs 150; Inic +0; Desloc. 9m; CA 19 (+3 natural, +6 braçadeiras); Ataques: Corpo a corpo:+14/+9, +18/+13 bordão +4 (dano 1d6+8), a distância +11/+6; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 20m, RD 5/+5, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +16, Ref +8, Vont +15; For 16, Des 11, Cons 14, Int 16, Sab 17, Car 10.

Perícias: Concentração +20, Conhecimento (Religião) +20, Cura +5, Espionar +8, Furtividade +7, Identificar Magias +10, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +5, Sentir Motivação +6. **Talentos:** Especialização, Foco em Magia (Necromancia), Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção, Prontidão.

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Tropas de Ragnar.

Domínios: Mal, Morte Guerra e Destruição.

Magias por dia: 6 truques; 5 de 1° nível, mais uma do domínio; 4 de 2° nível, mais uma do domínio; 4 de 3° nível, mais uma do domínio; 3 de 4° nível, mais uma do domínio; 3 de 5° nível, mais uma do domínio; 2 de 6° nível, mais uma do domínio.

Equipamento: *Bordão Defensor +4, Braçadeiras da Armadura +6, Vestimenta da Fé, Capa da Resistência +3, Anel de Escudo Mental, Rosário da Oração* (conta do carma), *Pérolas do Poder* (2 magias do 2° nível, 2 magias do 3°, 1 magia do 6°), *Poeira de Espirro e Tosse*.

Nekapeth

sumo-sacerdote de Sszzaas

Homem-serpente (humanóide monstruoso médio), Clérigo 14; ND 25; Tend. Caótico e Maligno; DVs 7d8+14 e 14d8+28; PVs 190; Inic +7; Desloc. 9m. Escalar 6m, Natação 6m; CA 22 (+4

natural, +3 Des, +5 *Braçadeiras*); Ataques: Corpo a corpo +19 ou +22/+17/+12/+7 Adaga Venenosa (dano 1d4+5 e veneno) ou Espada Curta +3 (dano 1d6+5 e Sangramento, 17-20, x2), à distância +20; Qualidades Especiais: Constrição, Habilidades semelhantes à Magia, RM 16, Evasão, Deslocamento, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +15, Ref +13, Von +20; For 15, Des 16, Cons 15, Int 19, Sab 18, Car 17.

Perícias: Blefar +16, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (História) +10, Conhecimento (Política) +10, Conhecimento (Religião) +27, Cura +6, Diplomacia +20, Esconder-se +10, Espionar +10, Furtividade +5, Identificar Magia +15, Mensagens Secretas +6, Ouvir +10, Procurar +6, Sentir Motivação +5, Observar +8. **Talentos:** Acelerar Magia, Criar Item Maravilhoso, Foco em Perícia: Blefar, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Preparar Poção, Prontidão, Usar Arma Comum: Espada Curta, Vontade de Ferro.

Poderes Concedidos: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno.

Domínios: Mal, Morte, Conhecimento e Enganação.

Magias por dia: 6 preces; 6 de 1° nível mais uma do domínio; 6 de 2° nível mais uma do domínio; 5 de 3° nível mais uma do domínio; 5 de 4° nível mais uma do domínio; 3 de 5° nível mais uma do domínio; 3 de 6° nível mais uma do domínio; 2 de 7° nível mais uma do domínio.

Equipamento: Nekapeth possui vários itens relacionados a venenos, mas seus favoritos são: uma *Adaga Venenosa +3*, uma *Espada Curta +3, Lâmina Afiada e do Sangramento*, um *Anel do Calor*, um *Anel de Evasão*, um *Bastão da Víbora*, um par de *Braçadeiras da Armadura +5*, uma *Tiara do Teletransporte* (funciona como um *Elmo do Teletransporte*), um *Manto do Deslocamento Maior* (uma versão especial, que permite o usuário lançar uma vez ao dia a magia *Invisibilidade* sobre si mesmo, como um mago de 9° nível).

A raça de Nekapeth tem os mesmos poderes de Yuan-tis (**Livro dos Monstros**, pág. 190), com as seguintes diferenças: **Psiquismo (SM):** os homens-serpentes de Arton possuem essas mesmas habilidades, mas são mágicas e não originárias de poderes mentais. A habilidade de *Alterar Forma* pode ser utilizada tanto para assumir a forma de uma serpente como de um humanóide. Eles não podem *Produzir Ácido*. Em sua forma natural, os homens serpentes possuem tronco e braços humanos e cabeça de serpente de serpente. Da cintura para baixo, seu corpo é como de uma grande serpente e possuem escamas por toda sua extensão.

Helladarion

sumo-sacerdote de Tanna-Toh

Artefato Maior, Clérigo 17; ND 28; Tend. Neutro; Dureza 30; PVs 320; Inic +0; Desloc. nenhum; CA 15 (-5 Des, +10 Natural); Ataques: Corpo a corpo +12, À distância +12; Qualidades Especiais: RM 29, Resistências, Construto, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +12, Ref +17, Von +29; For –, Des –, Cons –, Int 22, Sab 24, Car 19.

Sendo um artefato imóvel, os valores de ataque servem apenas para magias que utilizam ataques de toque e similares. Excluindo essas magias, o Helladarion não possui nenhum ataque físico.

Perícias: o Helladarion é o receptáculo de todo o conhecimento dos clérigos de Tanna-Toh. Tudo que os sacerdotes sabem ou conhecem é passado para o artefato quando eles morrem. Além disso, o artefato possui +24 em todos os Conhecimentos, além das seguintes perícias: Alquimia, Avaliação, Cura, Decifrar Escrita, Identificar Magia, Leitura Labial, Mensagens Secretas, Ofícios (todos), Profissão (todas), Senso de Direção e Sentir Motivação. Embora o artefato tenha conhecimento sobre uma perícia, ele nem sempre pode utilizá-la; por exemplo, ele sabe como um capitão deve conduzir um navio (Profissão: marinheiro), mas ele próprio não pode conduzir o tal navio!

Talentos: o Helladarion pode lançar magias divinas como um clérigo de 17° nível, mas sem componentes gestuais (considere que ele possui o Talento Magia sem Gestos, mas ele não utiliza o lugar de uma magia de nível superior). Ele ainda possui Acelerar Magia, Aumentar Magia, Elevar Magia, Estender Magia, Maximizar Magia, Potencializar Magia.

Poderes Concedidos: Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões, Talento Artístico.

Domínios: Conhecimento, Ordem, Proteção e Viagem.

Magias por dia: 6 preces; 7 de 1° nível mais uma do domínio; 7 de 2° nível mais uma do domínio; 7 de 3° nível mais uma do domínio; 6 de 4° nível mais uma do domínio; 5 de 5° nível mais uma do domínio; 5 de 6° nível mais uma do domínio; 4 de 7° nível mais uma do domínio; 2 de 8° nível mais uma do domínio; 1 de 9° nível mais uma do domínio.

Resistências (Sob): o Helladarion possui resistência 25 contra todos os tipos de energia (ácido, frio, fogo, eletricidade, sônico e outras).

Resistência a Magia (Sob): se o Helladarion desejar, qualquer magia de ataque lançada contra ele retorna ao personagem que a lançou. Ele pode usar essa habilidade sempre que o teste de conjurador falha por uma diferença maior que 5.

Construto: embora possua valor de Inteligência, o Helladarion tem as mesmas vantagens e imunidades de um construto. Ele ainda possui um bônus divino de +10 em testes de Fortitude contra magias de Desintegração e similares.

Kelskan

sumo-sacerdote de Tauron

Minotauro, Clérigo 14; ND 20; Tend. Leal e Neutro; DVs 14d8+84; PVs 196; Inic +0; Desloc. 9m. (6m com armadura); CA 20 (-1 tamanho, +2 natural, +9 *Loriga Segmentada +3*); Ataques: Corpo a corpo +15 ou +18/+13 *Marreta dos Titãs* (dano 1d10+11), à distância +9; Qualidades Especiais: Faro, Lógica Labiríntica, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +15, Ref +4, Von +12; For 22, Des 11, Cons 22, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias: Concentração +14, Conhecimento (Armas) +6, Conhecimento (Guerra) +6, Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Política) +6, Conhecimento (Religião) +20, Cura +10, Diplomacia +12, Intimidar +6, Observar +5, Ouvir +4, Procurar +4, Sentir Motivação +5. Talentos: Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Trespassar.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade contra Veneno, Pacto com a Serpente (ao usar esta habilidade, Kelskan conjura um minotauro selvagem, idêntico ao do *Livro dos Monstros*. Ele pode usar essa habilidade quantas vezes quiser, mas apenas um minotauro pode ser conjurado por vez).

Domínios: Força, Fogo, Proteção e Guerra.

Magias por dia: 6 preces; 6 de 1° nível mais uma do domínio; 6 de 2° nível mais uma do domínio; 5 de 3° nível mais uma do domínio; 4 de 4° nível mais uma do domínio; 3 de 5° nível mais uma do domínio; 3 de 6° nível mais uma do domínio; 2 de 7° nível mais uma do domínio.

Equipamento: Kelskan possui uma *Loriga Segmentada +3, de Fortificação Pesada*, que usa apenas em combate, assim como seu mais impressionante item pessoal, uma *Marreta dos Titãs*, que ele usa com as duas mãos. Acredita-se que ele possua um *Cinto de Força de Gigante +6* e e um par de *Manoplas de Força de Ogro*, mas não utiliza esses itens. Ele estaria guardando para um objetivo secreto.

O medo de altura comum em todos os minotauros não afeta Kelskan, graças ao poder concedido Coragem Total.

Rodarhim Blackforge

sumo-sacerdote de Tenebra

Anão (duergar), Clérigo 16; ND 22; Tend. Caótico e Maligno; DVs 16d8+64; pvs. 192; Inic +0; Desloc. 4,5m.; CA 21 (+11 *Armadura de Batalha*); Ataques: Corpo a corpo +15 ou +20/+15/+10 *Machado Anão +5* (dano 1d10+8), à distância +12; Qualidades Especiais: Traços de Anão, Traços de Duergar, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias, Fort +16, Ref +5, Von +13; For 16, Des 10, Cons 19, Int 15, Sab 17, Car 14.

Perícias: Avaliação +4, Concentração +20, Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Religião) +17, Cura +6, Esconder-se +4, Espionar +4, Furtividade +10, Identificar Magias +7, Ofícios (escultura) +4, Operar Mecanismos +4, Ouvir +6, Procurar +6, Profissão (armeiro) +5, Profissão (Fazer Armas) +7, Profissão (ferreiro) +9, Profissão (Mineiro) +10, Profissão (pedreiro) +5, Profissão (trabalho em metal) +5. **Talentos:** Grande Fortitude, Luta às Cegas, Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poções, Prontidão, Tolerância.

Poderes Concedidos: Comunhão com as Sombras, Expulsão Aprimorada, Visão no Escuro (72m de alcance).

Domínios: Mal, Morte, Terra e Proteção.

Magias por dia: 6 preces; 6 de 1° nível mais uma do domínio; 6 de 2° nível mais uma do domínio; 6 de 3° nível mais uma do domínio; 4 de 4° nível mais uma do domínio; 4 de 5° nível mais uma do domínio; 3 de 6° nível mais uma do domínio; 2 de 7° nível mais uma do domínio.

Equipamento: Rodarhim possui um *Machado de Combate Anão +5 de Trespassar Poderoso*, além de uma *Armadura de Batalha Silenciosa e das Sombras +3* (os bônus e penalidades concedidos por essa armadura já estão incluídos nas perícias), um *Anel de Evasão*, um *Broche do Escudo*. Seu item mais prezado é um cajado de metal negro desconhecido, um artefato que possui as mesmas habilidades de um *Cajado das Sombras*.

Embora Rodarhim seja filho de anões normais, ele possui as mesmas habilidades de um duergar, um tipo de anão cinzento, descrito na página 20 do **Livro dos Monstros**.

Magoor

sumo-sacerdote de Thyatis

Ladino 1/Clérigo 15; ND 20; Tend. Neutro e Bondoso; DVs 1d6+3 e 15d8+45; PVs 174; Inic +1; Desloc. 9m.; CA 11 (+1 Des) ou 16 (+1 Des, +5 Bordão Defensor); Ataques: Corpo a corpo +11 ou +16/+11/+6 (dano 1d6+5), à distância +12; Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +14, Ref +8, Von +14; For 11, Des 12, Con 16, Int 15, Sab 17, Car 17.

Perícias: Abrir Fechaduras +2, Acrobacia +4, Arte da Fuga +3, Avaliação +3, Concentração +15, Conhecimento (Arcano) +5, Conhecimento (Local – Triunphus) +7, Conhecimento (Religião) +23, Cura +13, Decifrar Escrita +5, Diplomacia +12, Equilíbrio +4, Escalar +1, Esconder-se +3, Falsificação +3, Furtividade +3, Identificar Magia +10, Leitura Labial +5, Mensagens Secretas +7, Observar +5, Ofícios (costurar livros) +4, Operar Mecanismo +2, Ouvir +5, Procurar +3, Punga +5, Saltar +3, Senso de Direção +5, Usar Cordas +4, Usar Instrumento Mágico +4. **Talentos:** Criar Cajado, Criar Varinha, Foco em Perícia: Conhecimento (Religião), Grande Fortitude, Preparar Poções, Prontidão, Vontade de Ferro.

Poderes Concedidos: Dom da Fênix, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição.

Domínios: Cura, Fogo, Conhecimento e Viagem.

Magias por dia: 6 preces; 6 de 1° nível mais uma do domínio; 6 de 2° nível mais uma do domínio; 6 de 3° nível mais uma do domínio; 4 de 4° nível mais uma do domínio; 4 de 5° nível mais uma do domínio; 3 de 6° nível mais uma do domínio; 2 de 7° nível mais uma do domínio.

Equipamento: Magoor não usa nenhum tipo de armadura e sua única arma é um *Bordão +5, Defensor e do Rompimento*. Sabe-se que Magoor possui também um *Cajado da Cura* e uma *Bola de Cristal* (com todas as habilidades).

Gwen Haggenfar

sumo-sacerdotisa de Wynna

Maga 13/Clériga 8; ND 25; Tend. Neutra e Maligna; DVs 13d4+26 e 8d8+16; PVs 158; Inic +5; Desloc. 9m.; CA 24 (+1 Des, +5 Natural, +8 braçadeira); Ataques: Corpo a corpo +11, à distância +13; Qualidades Especiais: RM 23, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +12, Ref +8, Von +19; For 8, Des 13, Cons 15, Int 19, Sab 16, Car 18.

Perícias: Alquimia +15, Blefar +7, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (História) +10, Conhecimento (Local) +10, Conhecimento (Nobreza) +10, Conhecimento (religião) +22, Cura +10, Diplomacia +14, Espionar +8, Identificar Magia +30, Obter Informação +7, Ouvir +4, Procurar +6. **Talentos:** Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia: Identificar Magia, Iniciativa Aprimorada, Magia Máxima, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Preparar Poções, Vontade de Ferro.

Magias Arcanas Conhecidas: graças a suas experiências, Gwen conhece mais magias do que um mago de seu nível; todos os truques, 10 magias dos níveis 1° a 4°, 8 do 5° nível, 6 do 6° nível e 5 do 7° nível.

Magias Arcanas por dia: 4 truques, 5 magias de 1° nível, 5 magias de 2° nível, 5 (10 com o anel arcano) magias de 3° nível, 5 magias de 4° nível, 3 magias de 5° nível, 2 magias de 6° nível, 1 magias de 7° nível.

Poderes Concedidos: Habilidades Mágicas Ampliadas, Magia Oculta, Mago Nato.

Domínios: Magia, Sorte, Ar, Água, Fogo e Terra.

Magias por dia: 6 preces; 5 de 1° nível mais uma do domínio; 4 de 2° nível mais uma do domínio; 4 de 3° nível mais uma do domínio; 2 de 4° nível mais uma do domínio.

Equipamento: além que uma infinidade de varinhas, pergaminhos e poções, Gwen costuma utilizar os seguintes itens: *Anel Arcano* (ela tem um de cada tipo, mas costuma usar o tipo III), um *Anel de Armazenar Magia*, um *Bastão de Absorção*, *Amuleto de Armadura Natural +5*, *Braçadeiras da Armadura +8*, um *Robe do Arquimago*. Ela ainda possui um *Buraco Portátil*, uma *Bola de Cristal* (com *Visão da Verdade*) e o seu item mais querido, um *Cajado do Mago* (dizem que foi presente da própria Wynna).

Gellen Brightstaff

sumo-sacerdote de Valkaria

Clérigo 16; ND 20; Tend. Leal e Bondosa; DVs 16d8; PVs 128; Inic +1; Desloc. 9m.; CA 11 (+1 Des) ou 10 (+10 meia armadura +3); Ataques: Corpo a corpo +11 ou +12/+7/+2 maça pesada (dano 1d8-1), à distância +13; Qualidades Especiais: Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +12, Ref +6, Von +14; For 9, Des 13, Cons 10, Int 18, Sab 19, Car 17.

Perícias: Concentração +14, Conhecimento (História) +13, Conhecimento (Local, Deheon) +13, Conhecimento (Nobreza) +13, Conhecimento (Religião) +23, Cura +9, Conhecimento (Arcano) +7, Diplomacia +22, Espionar +8, Identificar Magia +15, Observar +6, Obter Informação +5, Ouvir +6. **Talentos:** Escrever Pergaminho, Especialização, Expulsão Aprimorada, Grande Fortitude, Magias em Combate, Prontidão, Tolerância.

Poderes Concedidos: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões.

Domínios: Bem, Sorte, Guerra, Proteção e Viagem.

Magias por dia: 6 preces; 6 de 1° nível mais uma do domínio; 6 de 2° nível mais uma do domínio; 6 de 3° nível mais uma do domínio; 5 de 4° nível mais uma do domínio; 4 de 5° nível mais uma do domínio; 3 de 6° nível mais uma do domínio; 2 de 7° nível mais uma do domínio; 2 de 8° nível mais uma do domínio.

Equipamento: Gellen ainda guarda, de seu tempo como aventureiro, uma *meia armadura +3* e uma *maça pesada sagrada +3*, as quais ele não utiliza, a não ser em extrema necessidade. Ele ainda possui (e está sempre com ele) um *Anel de Refletir Magias*, um *Bastão da Segurança*. Ele mantém guardada uma *Taça de Controlar Elementais da Água*.

Sumo-Sacerdotes

O sumo-sacerdote não é, necessariamente, o clérigo mais poderoso daquela divindade. É possível existir um clérigo de Allihanna de 20° nível enquanto o sumo-sacerdote é apenas de 16° nível. A escolha dos deuses não é baseada em poder, mas sim em outros fatores que apenas eles conhecem. Alguns estudiosos sustentam, inclusive, que nem mesmo os próprios deuses fazem essa escolha; isso explicaria porque alguns sumo-sacerdotes têm comportamento e personalidade tão diferentes dos deuses que eles representam.

De acordo com sua vontade, um deus pode remover o status de um sumo-sacerdote como e quando quiser. Esses eventos são raros: ocorrem apenas quando o clérigo comete alguma grave infração de suas obrigações e restrições. Mesmo que isso aconteça, o clérigo ainda pode tentar uma missão de penitência para recuperar seu posto.

Normalmente cada deus conserva apenas um sumo-sacerdote ao mesmo tempo, mas há exceções. O Deus-Sol Azgher, por exemplo, tem dois deles — os irmãos Raz-Al-Ballinnn e Raz-Al-Baddinn. Também é possível que uma divindade decida transformar um servo qualquer em sumo-sacerdote por um curto período de tempo, para realizar uma missão específica, e mais tarde remover seus poderes (ou não).

Um sumo-sacerdote deve seguir as Obrigações e Restrições de seu deus como qualquer outro servo. Em compensação, ele pode usar seus Poderes Concedidos livremente, além de ter certas imunidades contra magias lançadas por clérigos de seu próprio deus.

Sumo-sacerdote é um modelo. Como explicado no **Livro dos Monstros**, um modelo é uma condição, um tipo de padrão aplicado a uma criatura normal para torná-la diferente.

O modelo sumo-sacerdote pode ser aplicado a qualquer criatura ou personagem (daqui por diante chamado "criatura-base") que seja servo de uma divindade maior. O modelo pode ser aplicado não apenas a clérigos, mas também druidas, paladinos, rangers e outras classes que a divindade permita como servos.

Qualidades e Ataques Especiais

O sumo-sacerdote conserva todas as suas habilidades e qualidades especiais, e também recebe as seguintes:

Todos os Domínios (Ext): um sumo-sacerdote tem acesso a todos os Domínios de sua divindade, em vez de apenas dois. Por exemplo, um sumo-sacerdote de Tanna-Toh tem acesso a Conhecimento, Ordem, Proteção e Viagem.

Todos os Poderes (Ext): caso ainda não os possua, um sumo-sacerdote recebe gratuitamente todos os Poderes Concedidos permitidos para servos de sua divindade, mas ele ainda deve satisfazer os pré-requisitos de cada poder. Por exemplo, um clérigo sumo-sacerdote de Khalmyr não recebe Destruir o Mal Adicional, pois não pode destruir o mal como habilidade de classe.

Poderes Ilimitados (Ext): o sumo-sacerdote pode usar qualquer Poder Concedido livremente, como uma habilidade extraordinária, sem limite de utilizações por dia. Por exemplo, um sumo-sacerdote de Khalmyr ou Lin-Wu pode usar o Dom da Verdade (+8 em Sentir Motivação) quantas vezes quiser (o normal é uma vez por dia para cada nível de experiência).

Imunidades (Ext): um sumo-sacerdote é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra qualquer magia que faça parte dos Domínios de sua própria divindade. Note que este poder não funciona contra magias que não permitem testes de resistência.

Punição (Ext): um sumo-sacerdote tem autoridade total sobre todos os outros servos daquele deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar os Poderes Concedidos e magias de Domínio de qualquer outro servo da mesma divindade. A vítima deve estar dentro do campo visual, e tem direito a um teste de Vontade (CD 20 + bônus de Sabedoria do sumo-sacerdote) para resistir ao efeito. Caso consiga, o sumo-sacerdote não pode tentar novamente antes de 24 horas.

Talentos: mesmos da criatura-base, mais os talentos do Panteão permitidos para servos de seu deus (veja em Todos os Poderes).

Dado de Vida: mesmo da criatura-base, mas o sumo-sacerdote tem Pontos de Vida máximos permitidos para seus Dados de Vida.

Tipo de Criatura, Habilidades, Perícias, Testes de Resistência, Clima/Terreno, Deslocamento, Tendência, Ataques, Dano, Face e Alcance, Organização, Tesouro e **Progressão** não são alterados por este modelo. Mantêm-se os mesmos da criatura-base.

Nível de Desafio: +4.

ROGÉRIO SALADINO
(fez as trocentas fichas)
& PALADINO
(fez o modelo de sumo-sacerdote)

ROD
REIS

VILÕES Menores

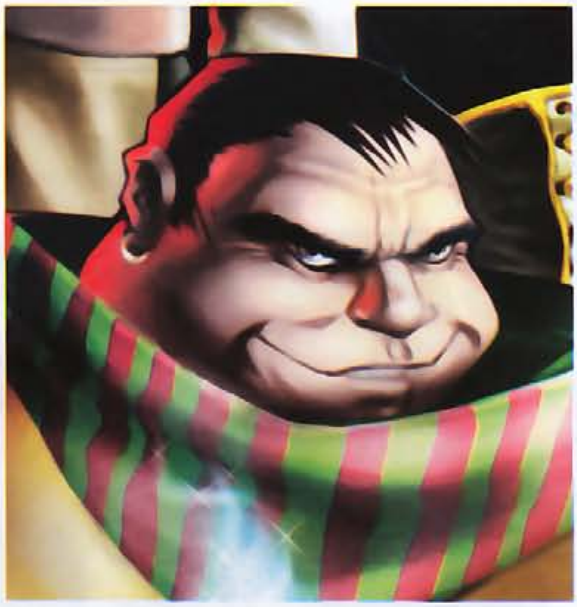
Você é daqueles quem pensam que TODOS os vilões de Arton são superpoderosos? De fato, com tipos como Arsenal, Sckhar, Nekapeth, Dee e outros por aí, você tem lá suas razões. No entanto, este mundo também está repleto de vilões menores, desconhecidos pelo mundo, mas que aterrorizam certas regiões. Vilões que seu grupo de aventureiros tem mais chances de vencer. E aqui estão alguns deles...

Ghaoth Ariondarar I, o Lorde Louco

Ghaoth Ariondarar I sempre foi tido como um lorde de terras benevolente e responsável. Dono de um suntuoso castelo, este nobre é responsável pela aplicação das leis e administração da pequena vila de Vaddir, no reino mágico de Wynlla.

Após herdar o título de nobreza de um tio morto durante uma expedição a uma Área de Magia Caótica, Ghaoth atraiu centenas de trabalhadores para uma isolada região do Reino dos Magos. Sua estratégia foi simples: oferecer lotes de terra sem qualquer despesa para aqueles que aceitassem ajudá-lo a erguer seu castelo. Após a conclusão da hercúlea tarefa, a formação do vilarejo em volta foi uma conseqüência natural.

Mesmo com seu primeiro objetivo concluído, Ghaoth continuou mantendo os privilégios aos aldeões, atraindo mais e mais famílias. Sua popularidade era tanta que uma estátua de pedra do lorde, em



tamanho natural, foi construída na praça principal de Vaddir.

Mal sabem todos que, o que é visto por muitos como um paraíso em Arton, é na verdade um terreno de pesadelos.

Ghaoth é na verdade um mago enlouquecido, obcecado por novos experimentos — e tem usado há anos os moradores de Vaddir como cobaias para suas pesquisas. Novas criaturas são geradas amalgamando homens e animais. Magias de influência e controle da mente são testadas em famílias inteiras. Quando se trata de magia, a criatividade e perversão de Ghaoth parecem não ter limites.

Todo este ambiente poderia parecer propício para uma revolta popular, ou uma intervenção do regente de Wynlla e a presença massiva de aventureiros, mas alguns fatores conspiram contra isso. O primeiro é a localização isolada da vila. O segundo, mais complexo, é o uso de uma poção misturada aos suprimentos de água e plantações locais. A ação do líquido mágico impede que os moradores enxerguem a realidade e percebam quem é o verdadeiro culpado pelos estranhos acontecimentos em Vaddir. Na verdade, aos olhos do povo local, acontecimentos como mortes, desaparecimentos e ocorrências de monstros soam como "coisas da vida" — o que certamente vai espantar qualquer forasteiro.

Ghaoth inclusive espalhou o boato de que um feiticeiro maligno vive nas colinas e seria o verdadeiro responsável pelos experimentos. O lorde já chegou inclusive a contratar grupos de aventureiros para capturar o falso criminoso.

Ghaoth é obeso, usa mantos coloridos e espalhafatosos. Sempre faz questão de manter um ar alegre e bonachão, mostrando o tempo todo a qualquer visitante o quanto seu povo o idolatra. Além de suas magias e criaturas (devidamente aprisionadas em seus laboratórios secretos), o lorde tem como principal arma o enorme carisma e talento de argumentação, capaz de atrair para seu lado o mais desconfiado dos aventureiros. Ele evitará combate direto a qualquer custo, sempre alegando inocência e tentando convencer outros à sua volta.

3D&T

F0, H2, R3, A0, PdF0, 6 PVs

Vantagens: Arcano, Boa Fama, Genialidade, Memória Expandida, Riqueza

Desvantagens: Insano

Perícias: Ciência, Idiomas

Focus: Terra 2, Trevas 2, outros 1

Kit: Acadêmico

Dungeons & Dragons

Humano Mago 9; ND 9; Tend. Neutra e Maligno; DVs 9d4+18; PVs 28; Inic +1; Desloc. 9m; CA 17 (+1 Des, +2 *Anel de Proteção +2*, +4 Armadura Arcana); Ataques: Corpo a corpo: ataque de toque +4 (dano de acordo com a magia); À distância +5; Fort +7, Ref +6, Von +9; For 11, Des 13, Con 14, Int 18, Sab 12, Car 16.

Perícias: Alquimia +10, Blefar +9, Concentração +14, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (Natureza) +14, Cura +4, Diplomacia +9, Identificar Magias +14, Observar +3, Ouvir +3, Treinar Animais +4.

Talentos: Mago Nato (nativo), Dominar Magia (*Armadura Arcana, Hipnotismo, Imobilizar Pessoas* e *Enfeitiçar Monstros*), Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia: Necromancia, Magia Penetrante, Preparar Poção, Prontidão.

Livro de Magias: *todos os Truques; 1° nível: Armadura Arcana, Escudo, Hipnotismo, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento, Resistência a Elementos, Servo Invisível, Sono, Toque Macabro; 2° nível: Flecha Ácida de Melf, Levitação, Mão Espectral, Nublar, Suportar Elementos; 3° nível: Descanso Tranqüilo, Flecha de Chamas, Imobilizar Pessoas, Lentidão, Toque Vampírico; 4° nível: Confusão, Drenar Temporário, Enfeitiçar Monstros, Metamorfosear Outros, Tentáculos Negros de Evard; 5° nível: Cone Glacial, Invocar Criaturas V, Muralha de Energia.*

Magias Arcanas por dia: 4 truques, 5 magias de 1° nível, 5 magias de 2° nível, 4 magias de 3° nível, 3 magias de 4° nível e 1 magia de 5° nível.

Equipamento: *Anel de Proteção +2, Manto da Resistência +2, Poção de Alterar-se, Poção de Curar Ferimentos Graves(x3), Poção de Invisibilidade, Poção de Velocidade, Varinha de Mísseis Mágicos* (9° nível), *Varinha de Raio do Enfraquecimento*. Ghaoth ainda mantém pelo menos pergaminhos com pelo menos magias que conhece (normalmente apenas duas de cada nível: dois pergaminhos com magias de 1° nível, dois com magias do 2° e etc).

Curt Dente-de-Piranha, o Pirata

Curt é o líder de um bando conhecido como os Homens-Piranha. Outrora um modesto grupo de saqueadores que usavam uma embarcação rápida para atacar pequenas embarcações de comerciantes e fugir, hoje o bando alcançou fama e notoriedade ma região de Callistia. Curt era um de seus membros até que, em um ato de extrema ambição e crueldade, assassinou o capitão, devorou seu corpo e assumiu a liderança dos bandidos.

Sob o manto do novo chefe, os Homens-Piranha iniciaram um reinado de terror. Não há limite para a escolha de seus alvos: pequenas vilas pesqueiras, cidades ou grandes navios, nada é obstáculo para estes terríveis malfeitores. O bando conta com vários barcos reconhecidos por suas flâmulas vermelho-sangue.

Os callistienses temem estes piratas como algo quase sobrenatural. Além dos inúmeros crimes que realmente cometeram, muitos outros são comentados em rumores, mas sem provas. Acredita-se que, por nunca deixarem sobreviventes, os Homens-Piranha devoram seus prisioneiros. Os mais exagerados insistem em afirmar que os piratas são capazes de assumir a forma de terríveis criaturas marinhas, o que não é verdade em absoluto.

Não há dúvida que o tempo de convivência fez com que os piratas acabassem absorvendo os hábitos e reações de seu sanguinário capitão. Os ataques dos Homens-Piranha sob a liderança de Curt são feitos de maneira desordenada, selvagem, mas extremamente eficiente. Além de roubar as mercadorias que encontram pela frente, eles costumam atear fogo nas casas ou barcos e levar consigo os que sobrevivem ao ataque. A única coisa deixada em pé é uma flâmula vermelha nas proximidades, prova irrefutável da autoria do crime.

Por enquanto ninguém conseguiu sequer chegar perto de derrotar os Homens-Piranha. A coragem (ou insanidade) destes piratas é tanta que ele não temem nem mesmo os lurshlyins (criaturas aquáticas terríveis que vem atacando Callistia),

pois já os enfrentaram e sabem que podem ser mortos (além de terem um gosto horrível).

Curt veste roupas leves e nenhuma armadura. Mantém sempre um lenço vermelho-sangue na cabeça e jamais se separa de sua cimitarra. Seus dentes foram serrados na forma de pequenas presas e são extremamente afiados. Quando fala, o líder dos Homens-Piranha parece estar constantemente à beira de um ataque de nervos, sempre berrando e raramente aceitando qualquer tipo de insolência. Seu maior inimigo é o ranger Malthus Bagger, um dos grandes heróis do reino e, ironicamente, seu irmão gêmeo.

3D&T

F2, H2, R2, A0, PdF1, 8 PVs

Vantagens: Arma Especial (cimitarra), Arena (H+2 em rios e lagos)

Desvantagens: Má Fama, Fúria

Perícias: Crime, Sobrevivência (rios e lagos)

Kit: Pirata

Dungeons & Dragons

Humano Guerreiro 7; ND 7; Tend. Caótica e Maligna; DVs 7d10+21; PVs 53; Inic +3; Desloc. 9m.; CA 13 (+3 Des); Ataques: Corpo a corpo: +10/+5 base; +13/+8 *cimitarra +2* (dano 1d6+7); À Distância: +10/+5; Fort +8, Ref +5, Von +1; For 17, Des 16, Con 17, Int 09, Sab 08, Car 10.

Perícias: Conhecimento (Local, Callistia) +2, Natação +10, Profissão (Marinheiro) +2, Saltar +4.

Talentos: Amigo dos Rios (nativo), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Especialização em Arma: Cimitarra, Foco em Arma: Cimitarra, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Equipamento: *Cimitarra +2 Afiada.*

Habilidades Especiais: Curt também pode atacar mordendo com seus dentes afiados, usando seu valor básico de ataque corpo a corpo (+10/+5). Ele ataca assim quando suas mãos estão presas ou sua cimitarra não pode acertar o inimigo. Ele causa 1d4+4 pontos de dano com sua mordida, graças a seus dentes pontiagudos, e pode ainda começar uma manobra de Agarrar com sua mordida (as regras normais se aplicam).

Boran Quickhand, o Mestre do Crime

Mesmo em reinos como Portsmouth, onde regimes ditatoriais estão presentes e a lei se torna uma ferramenta útil e flexível apenas nas mãos dos poderosos, ainda existem aqueles que insistem em agir de acordo com as regras. O grande investigador Tavier Billonthon era um deles.

Sua curiosidade e intelecto o impulsionaram instintivamente ao estudo profundo do comportamento humanóide e outras áreas de interesse. Sua especialidade era rastrear criminosos, solucionar assassinatos e corrigir injustiças. Boran Quickhand era seu fiel assistente.

Órfão, Boran foi adotado por Tavier quando tinha apenas 8 anos. Criado pelo detetive, o jovem atuou por mais de quinze anos como seu fiel braço direito, ajudando-o a resolver os mais complicados casos, salvando sua vida várias vezes e absorvendo a maior quantidade de conhecimentos que podia.

Boran era aplicado e quase obsessivo. Passava noites estudando antigos tomos e pesquisando novos métodos de investigação. A dupla alcançou tamanha notoriedade que chegou a ser convocada mais de uma vez por nobres de Deheon para solucionar crimes contra a Coroa, atuando até mesmo como consultores para o Protetorado do Reino. Em seus anos de carreira impecável, Tavier e Boran ficaram conhecidos como os mais eficientes detetives de toda a Arton.

Tudo teria se encaminhado para o desfecho de uma carreira brilhante em anos vindouros, se Tavier não tivesse cometido seu único erro: subestimar a ambição e a sede de superação de seu outrora aprendiz.

Encarando a presença de seu mestre como o único obstáculo para a supremacia, Boran armou o crime perfeito e atraiu Tavier através de pistas estrategicamente colocadas e táticas infalíveis. A epopéia terminou com a morte do mestre nas mãos de seu próprio aprendiz. Tendo atingido, a seu ver, a glória suprema, Boran voltou-se definitivamente para o caminho do crime.

O objetivo de seus atos jamais é o simples ganho material ou o término de querelas pessoais. Ele jamais aceita contratos ou emprega assistentes para ajudá-lo em seus planos. Tudo é elaborado e executado pelo próprio Boran. Sua única meta é desenvolver cada vez mais seus métodos e conhecimentos, provando a cada crime que ninguém é superior a ele nos campos em que resolveu atuar.

Embora tenha começado sua carreira agindo nas cercanias de Portsmouth, Boran tem atuado em muitos outros pontos do Reinado. É dito que seus anos como criminoso lhe renderam uma vasta fortuna, possibilitando a compra de propriedades que ele usa como bases de operações em várias regiões. Existe uma vasta recompensa por sua captura — mas, com o velho Tavier fora do caminho, parece pouco provável que alguém possa superá-lo algum dia.

De fala mansa e hipnótica, Boran costuma vestir-se como roupas discretas para não chamar a atenção. Entretanto, sua marca registrada é uma bengala luxuosa com a empunhadura na forma da cabeça

de um dragão. O objeto é conhecido em toda Arton por ter pertencido a Tavier.

Limitadíssimo quando se trata das artes do combate, o criminoso prefere contar com sua astúcia e inteligência para ludibriar seus perseguidores, e sempre evitar confronto físico direto. Ele contrata capangas apenas quando absolutamente necessário, pois odeia lidar com "criminosos vulgares". Além disso, para evitar ser identificado, mandará ordens para seus capangas apenas através de mensagens.

3D&T

F0, H4, R1, A0, PdF1, 4 PVs

Vantagens: Genialidade, Invisibilidade

Desvantagens: Insano: Obsessivo (cometer crimes perfeitos)

Perícias: Crime, Ciência, Manipulação

Kit: Ladrão

Dungeons & Dragons

Humano Ladino 7; ND 7; Tend. Leal e Maligna; DVs 7d6, PVs 32; Inic +4; Desloc. 9 m; CA 13 (+3 Des, mas pode variar de acordo com a situação); Ataques: Corpo a corpo: +5, À distância +8, +10 *besta de mão +2* (dano 1d4+2), Fort +5, Ref +11, Von +7; For 10, Des 16, Con 11, Int 17, Sab 15, Car 15.

Perícias: Abrir Fechaduras +5, Arte da Fuga +10, Atuação +6, Avaliação +8, Blefar +12, Diplomacia +8, Disfarce +10, Esconder-se +10, Falsificação +10, Furtividade +10, Leitura Labial +10, Mensagens Secretas +10, Observar +10, Obter Informação +10, Ouvir +10, Procurar +10, Punga +8, Sentir Motivação +12.

Talentos: Faro para Magos (nativo), Especialista, Esquiva, Foco em Perícia: Blefar, Prontidão.

Habilidades de Ladino: Ataque Furtivo (+4d6 de dano), Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado).

Equipamento: Boran costuma usar o equipamento necessário para a ocasião, normalmente da melhor qualidade. Com seus recursos, ele é capaz de conseguir (com o devido tempo) qualquer item não mágico (e alguns mágicos também). Sabe-se que ele costuma usar uma *besta de mão +2*, um *Amuleto de Proteção contra Localização e Detecção*, um *Manto da Resistência (+3)*, um *Anel da Invisibilidade* e está sempre com pelo menos uma dose de *Poeira do Desaparecimento*. Sua marca registrada, a bengala com empunhadura de dragão, foi encantada para possuir as mesmas habilidades de um *Bastão da Prontidão*.

Kori-Khodan, o "Semideus"

Koriandhur-Khodanathor passou boa parte de sua vida sobrevivendo nas ruas do reino de Bielefeld, graças aos pequenos golpes e trambiques que armava. Durante anos guardou cada Tibar que ganhava, sempre pensando no que costumava chamar de seu "grande golpe". Um projeto futuro que o faria passar de um simples enrolador anônimo e insignificante a algo muito, muito maior.

Após quase dez anos de luta, Koriandhur juntou seus companheiros de golpe mais próximos e mudou-se para o reino de Fortuna. O ato tinha dois motivos simples: um era a distância bastante significativa da base da Ordem dos Cavaleiros da Luz. O outro era a notória fama de credulidade dos habitantes de Fortuna.

Durante meses ele e os amigos se dedicaram à construção de um curioso edifício no extremo sul do reino. Um lugar que seria a base de um engenhoso golpe capaz de acumular não só dinheiro, mas poder: o templo de Kori-Khodan.

Koriandhur passou então a viajar por Fortuna apresentando-se como Kori-Khodan, um semideus fruto da união de Nimb e Marah, pronto para trazer paz e prosperidade aos que se propuserem a cultuá-lo. Sua idéia é bastante "simples": atrair seguidores cada vez mais freqüentes até que possa assumir o status real de divindade menor.

Enquanto isso não acontece, ele conta com a ajuda de seus doze "discípulos" (todos ladrões profissionais). Durante o dia eles circulam pelas vilas próximas, pregando e espalhando "a palavra de Kori-Khodan". À noite invadem as casas e furtam objetos de valor. É o modo que o falso semideus encontrou para financiar seu projeto enquanto o plano não engrena de uma vez.

Até agora somente os mais humildes ou estúpidos têm caído no golpe. Mas, em se tratando do reino de Fortuna, nunca se sabe quando a sorte do vigarista pode mudar.

Kori sabe usar muito bem sua lábia quando faz suas pregações. De fala firme, ele costuma pregar em tom alto e empolgado, com o intuito de intimidar o espírito inquisidor de qualquer um que resolva investigar suas ações. Magias menores, além de efeitos pirotécnicos e sonoros engenhosamente articulados por seus comparsas, também são utilizados para desviar a atenção e enfatizar o aspecto "divino" de Kori-Khodan. Quando confrontado com perguntas complexas, Kori costuma responder com palavras complicadas, engatando em longas explanações que mais confundem do que explicam. Surpreendentemente, a tática tem dado certo de maneira impecável.

3D&T

F1, H3, R2, A1, PdF1, 6 PVs

Vantagens: Patrono (seu culto)

Desvantagens: nenhuma

Perícias: Crime, Manipulação

Focus: Luz 3, Ar 1

Kit: Impostor

Dungeons & Dragons

Humano Bardo 6; ND 6; Tend. Neutra e Maligna; DVs 6d6, PVs 32; Inic +6; Desloc. 9 m; CA 17 (+2 Des, +2 corselete de couro, +3 *Anel de Proteção +3*); Ataques: Corpo a corpo: base +4; +7 espada curta obra-prima (dano 1d6), À distância +6, Fort +2, Ref +7, Von +5; For 10, Des 15, Con 10, Int 16, Sab 10, Car 17.

Perícias: Acrobacia +4, Arte da Fuga +5, Atuação +12, Blefar +12,Concentração +6, Conhecimento (Arcano)+7, Conhecimento (Religião)+7, Diplomacia +6, Disfarce +6, Esconder-se +8, Furtividade +6, Identificar Magia +7, Observar +2, Obter Informação +8, Ouvir +7, Sentir Motivação +5.

Talentos: Leal aos Cavaleiros (nativo), Acuidade com Arma: Espada Curta, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Prontidão.

Magias Conhecidas: *nível 0 (truques) – Detectar Magia, Globos de Luz, Luz, Pasmar, Prestidigitação, Som Fantasma; 1° nível – Enfeitiçar Pessoas, Hipnotismo, Imagem Silenciosa, Servo Invisível; 2° nível – Cativar, Imagem Menor, Padrão Hipnótico,*

Magias Arcanas por dia: 3 truques, 4 magias de 1° nível e 3 magias de 2° nível.

Equipamento: corselete de couro obra-prima, espada curta obra-prima, *Anel de Proteção +3, Anel de Escudo Mental, Amuleto de Quaal (árvore).*

Haghor Thondharr, o Bárbaro

Na Estepe Selvagem, localizada nao norte das Montanhas Uivantes, existe uma ameaça aos viajantes muito pior que o clima gelado e as tempestades de neve. Trata-se do bando de Haghor Thondharr, o meio-orc.

Todos os membros são bárbaros vindos do território de Namalkah, e habitam as

Uivantes desde o início da colonização de seu antigo território pelos imigrantes de Arton-Sul. Mesmo sendo selvagens, sabiam que tentar resistir aos colonizadores seria suicídio, por isso resolveram "mudar de ares" a fim de manter seu estilo de vida rústico. Consigo trouxeram uma boa quantidade dos cavalos selvagens do reino. Hoje, adaptados ao clima das Uivantes ao mesmo tempo em que conservam a pureza da antiga raça, estes exemplares eqüinos são únicos e extremamente cobiçados.

Haghor, um meio-orc deixado para morrer nas Uivantes por um grupo de esquimós, veio apenas mais tarde. Encontrado pelo bando enquanto vagava perdido, o guerreiro matou o líder dos bárbaros de mãos limpas e assumiu a posição de chefe do bando.

Desde então o terrível grupo vem saqueando vilas e assassinando viajantes desavisados que ousem cruzar as Estepes. Haghor e seus bárbaros não fazem distinção de raça, credo ou classe social. Não acreditam nos deuses do Panteão ou em qualquer poder além da força bruta. Além de guerreiros, há entre os membros alguns curandeiros eficientes, mas ainda assim bastante rudimentares. Por conta disso todos os membros sustentam uma grande quantidade de cicatrizes espalhadas pelo corpo, fruto de ferimentos de batalhas passadas e símbolo de orgulho.

Haghor vê as Estepes Selvagens como seu território particular. Seus ataques são uma espécie de vingança contra os humanos que o maltrataram e discriminaram. Embora às vezes fique tentado a levar seus bárbaros para áreas maiores de civilização a fim de trazer mais morte e destruição, Haghor se dá por satisfeito em manter as Estepes sob seu julgo e longe das garras dos humanos.

3D&T

F3, H2, R2, A2, PdF2, 12 PVs

Vantagens: Meio-Orc, Infravisão, Ataque Especial (Força)

Desvantagens: Má Fama, Fúria

Perícias: Sobrevivência

Kit: Bárbaro

Dungeons & Dragons

Meio-Orc Bárbaro 7; ND 7; Tend. Caótica e Maligno; DVs 7d12+21; PVs 59; Inic +2; Desloc. 9m.; CA 19 (+2 Des, +6 *peitoral de aço +1*, +1 escudo pequeno); Ataques: Corpo a corpo: +12/+7 machado grande (dano 1d12+7); +12/+7 lança longa (dano 1d8+7) ou À Distância: +9/+4 arco longo composto reforçado (dano 1d8+4); Fort +8, Ref +4, Von +2; For 20, Des 15, Con 17, Int 11, Sab 11, Car 09.

Perícias: Adestrar Animais +2, Cavalgar +12, Escalar +5, Intimidar +9, Saltar +2, Senso de Direção +4.

Talentos: Resistência ao Frio (nativo), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Tolerância.

Habilidades de Bárbaro: Fúria (2x/dia), Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado). O movimento rápido de Haghor está negado nas estatísticas acima por causa de sua armadura, sem ela, o Deslocamento dele é de 12m.

Equipamento: *Peitoral de Aço +1*, escudo pequeno de madeira, machado grande, lança longa, arco longo composto reforçado (+4), 40 flechas, capas de pele de animais, *Poções de Neutralizar Venenos, Suportar Elementos, Curar Ferimentos Moderados (duas) e Força do Touro.*

J.M.TREVISAN, ROGÉRIO SALADINO & PALADINO

HNF! DIAS DE VIAGEM PARA CHEGAR A ESTE CIRCO QUE CHAMAM "ARENA IMPERIAL"!
ESTA TARDE, A MEIO-ELFA IMUNDA ENFRENTARÁ O GRANDE BOBO-DA-CORTE!
O QUE HÁ COM ESSA GENTE ESTÚPIDA DE DEHEON?
NEM AO MENOS PERCEBEM QUE O MESMO OGRE JÁ FOI "MORTO" SEGUIDAS VEZES?
POVO IDIOTA! ABARROTANDO OS PORTÕES PARA VER LUTAS FORJADAS!
DEVIAM VER OS JOGOS MARCIAIS DE YUDEN! A VERDADEIRA ARTE DO COMBATE!
LÁ, ONDE OS LEOPARDOS SÃO SOBERANOS, VIVER APÓS UMA DERROTA NA ARENA É VERGONHA DEMAIS!
E AQUI, EM PLENA CAPITAL DO REINADO, UMA ELFA MESTIÇA REPRESENTA O ESPÍRITO GUERREIRO! PATÉTICO!
OH, BEM... VAMOS ESPERAR, PELO MENOS, QUE SUAS MÃOS IMUNDAS SIRVAM A MEUS PROPÓSITOS...
O CAMINHO DAS PEDRAS
CAÇAR O MONSTRO QUE VEM AMEAÇANDO ESTA CIDADE! POVOANDO A IMAGINAÇÃO DE UNS POUCOS, E O PAVOR DA GRANDE MAIORIA.
O ESPETÁCULO SE INICIA AGORA, CAPITÃO IVAN BOHRER!
ISSO EU POSSO NOTAR, BASTHOS. TALVEZ ATÉ SUPORTAR.
ROTEIRO: André Vazzios
LÁPIS: Paulo Matheus
ARTE-FINAL: Reinaldo Feurhuber e Júlio Cesar Zvir
CORES: Marco Moraes
HQ produzida por alunos da
ESCOLA OFICINA
www.escolaoficina.com.br

STONE CRUSHER
UMA SURPRESA PARA AGITAR A CASA, PEQUENA!
THMM
OLHOS POUCO EXIGENTES ENCHEM-SE DE UMA GLÓRIA SÚBITA!
MAS QUE...?
!?
FSSHHH
O QUE ELE ESTÁ FAZENDO? NÃO ENSAIAMOS ISTO!
ODEIO IMPROVISOS! ODEIO MAIS AINDA IMPROVISOS QUE PODEM ME MATAR!
FSSSHHH
ELA NÃO É MAGNÍFICA, SENHOR?
COREOGRAFIAS E REFLEXOS ENSAIADOS NÃO SERVIRÃO DE NADA CONTRA O FLAGELO DE PEDRA QUE PERSEGUIMOS!
MAS ELA É FORTE! E ÁGIL!
E CATIVANTE!
ISSO NÃO SE PODE NEGAR!

JÁ BASTA, MALDITO!
AL NÃO ME AVISOU QUE UMA NOVA MANOBRA SERIA USADA HOJE! JÁ QUE É ASSIM...
...ACEITE UMA SURPRESA VOCÊ TAMBÉM!
KLANG!
WAAAM!
UMA BELA VITÓRIA! PARA UM PÚBLICO POUCO HABITUADO A BONS COMBATES, É CLARO!
INCRÍVEL! MESMO SENDO MESTIÇA, ELA AINDA MOSTRA A VAIDADE E ARROGÂNCIA DA MALDITA RAÇA ÉLFICA!
EXPERIMENTE POSAR COM TODA ESSA POMPA DIANTE DE UMA LUTA REAL...
MUITO BEM, BASTHOS! A GLADIADORA É SATISFATÓRIA!
MAS ACHA QUE UMA "ESTRELA" COMO ELA ACEITARÁ MEUS TERMOS?

CONHEÇO BEM LORIANE, CAPITÃO!

ELA TEM CERTOS **PONTOS FRACOS** A EXPLORAR.

ENTÃO? O QUE ACHOU DO NOVO GOLPE QUE APRIMOREI COM O AL?

O QUE ACHA DE UMA PANCADA COM UMA MAÇA ***DE VERDADE?***

CHEGA DE SURPRESAS! ALGUÉM PODIA SAIR FERIDO!

HAHAHA! A ELFINHA NÃO TEM MAIS CORAGEM PARA RISCOS ***DE VERDADE?***

CASO TENHA ESQUECIDO, NÃO LUTAMOS "DE VERDADE" AQUI!

LUTAMOS PELA ALEGRIA DO PÚBLICO! NÃO PELO SANGUE DO OPONENTE!

ISSO É ***MELHOR*** QUE LUTAR "DE VERDADE"!

PALAVRAS HUMILDES, VINDAS DE ALGUÉM COM SUA PERÍCIA EM COMBATE!

ESTE NÃO ESTÁ SENDO UM BOM DIA, BASTHOS! NÃO O FAÇA ***PIOR!***

SEREI BREVE, ENTÃO!

CERTAMENTE OUVIU FALAR DA CRIATURA QUE TEM SIDO VISTA ATACANDO A CIDADE!

É CLARO! UM TIPO DE ***GOLEM*** OU ALGO ASSIM!

NÃO DEVE DEMORAR PARA QUE SEJA ENCONTRADO E DETIDO!

DE FATO, NÃO DEVE DEMORAR!

NA VERDADE, MEU SENHOR DESEJA CONTRATAR ***VOCÊ*** PARA FAZÊ-LO!

PENSE EM COMO SUA POPULARIDADE AUMENTARÁ SE DERROTAR O "TERRÍVEL MONSTRO"!

E ESSE SEU "SENHOR" CERTAMENTE JÁ FEZ APOSTAS EM MINHAS PRÓXIMAS LUTAS, NÃO É?

ESQUEÇA! NÃO FAÇO ESSE TIPO DE COISA!

QUE DECISÃO LAMENTÁVEL!

ESPECIALMENTE QUANDO SEU PAGAMENTO ENVOLVE ESTA ***JÓIA ÉLFICA*** DE ***LENÔRIENN!***

...

SANTO ANDRÉ (11) 4438.6800 DOM PEDRO II, 1067
SÃO BERNARDO (11) 4123.0377 SEN. VERGUEIRO, 241
SANTOS (13) 3232.8787 CONS. NÉBIAS, 621

O Necromante Responde

escreva para Revista TORMENTA · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · revistatormenta@uol.com.br

Cumprimentos de Wynna e Tenebra, caros leitores e fãs de **Tormenta.** Novamente eu Vladislav Tpish, estou aqui para lançar um pouco mais de informação sobre nosso querido e jovem cenário de RPG.

Deuses, Semideuses e Dragões

Saudações, caro colega arcano. Meu nome é Luck Lukês, de um mundo bem peculiar chamado Betania (criação de nosso deus supremo, Ikona), este localizado nas proximidades de Arcadia. Mas chega de apresentações e vamos às perguntas:

Que história é essa de os dragões metálicos serem um tipo de dragão verde?

1) *Arton apresenta alguma divindade das artes?*

2) *Bem que vocês poderiam explicar como os semideuses nasceram, não?*

3) *Desculpe a indiscrição, mas como se chama ou se chamava a senhora sua esposa?*

4) *Que história é essa de que dragões metálicos serem uma espécie de dragão verde?*

No mais, ficamos em paz e que as boas energias fiquem a seu favor!

Luck Lukês, e-mail

Comprimentos, caro amigo. Devo acreditar que você vive em outro mundo, diferente de nossa querida Arton, não? Pergunto-me então, por que teria algum interesse em questão artonianas. Bem, provavelmente são assuntos acadêmicos ou de pura pesquisa.

1) Não me lembro especificamente de uma divindade que patroneie apenas as artes. De um modo mais amplo, a grande deusa Tanna-Toh possui as artes entre suas áreas de influências. Um excelso sacerdote da Guardiã da Mente me esclareceu que as artes podem ser vistas como uma prova inefável de civilização e cultura — que, juntamente com a propagação da escrita, é um dos objetivos da deusa. Como um argumento bastante contundente, temos o patronato que Tanna-Toh exerce sobre os bardos, lembrando que nem todos os bardos são "apenas" cantores; muitos também são atores, escritores, poetas...

2) Como praticamente todas as questões envolvendo os deuses e seus assuntos, esse tópico é por demais delicado e intrincado. Muitos semideuses conhecidos são grandes heróis que ascenderam ao status divino graças a um carreira épica de feitos, enquanto outros seriam descendentes de deuses maiores — sendo este o caso de Vitória. Ainda existem semideuses que simplesmente surgem, sem muitas explicações sobre seu passado ou origem. Futuramente esse assunto deverá ser abordado em uma matéria ou suplemento próprio, que tratará dos deuses e vários assuntos divinos controversos.

3) Sua indiscrição está perdoada. Mas, como já disse em outras ocasiões, minha vida pessoal não deverá ser discutida aqui. Gostaria que essa minha pequena vontade fosse respeitada.

4) Aparentemente, sim. Os dragões considerados do tipo "metálico" são uma sub-espécie do dragão verde, pelo que se pode concluir a partir de algumas investigações preliminares. Ambos possuem uma grande ligação com o elemento Terra, mas os dragões metálicos mostram algumas habilidades muito particulares e divergentes de outras especies. Lembre-se que, como são criaturas muito carregadas com energias mágicas poderosas, essas classificações são altamente questionáveis. Não é como determinar a que família ou espécie pertence um lagarto ou cobra, por exemplo. Acredito que esse assunto em especial mereça um certo destaque, futuramente.

Mapas do Reinado

Gostei muito das duas primeiras edições de ***O Reinado****, mas uma coisa não me agradou: os mapas. Na verdade não são os mapas (eles estão ótimos), mas todos ocupam mais de uma página e perdem um pedaço do desenho para a encadernação. Seria possível disponibilizá-los na Internet, para que possamos imprimir e usar durante as seções de jogo? Ou então lançá-los na forma de pôster nas edições da DB ou TORMENTA?*

Outra coisa: vocês poderiam lançar uma versão mais detalhada de Samurai X para ***GURPS*** *agora que finalmente Artes Marciais foi lançado?*

Marcelo Seara, e-mail

Deveras adequado, Marcelo. Alguns outros leitores também fizeram reinvidicações como a sua, a respeito dos mapas constantes no suplemento **O Reinado.** Os editores estão estudando uma forma de levar aos leitores os mapas completos, sem cortes — seja na forma de pôster, seja como um encarte especial, ou mes-

mo sua disponibilização pela Internet. Uma idéia excelente, mas que penalizaria os leitores que não possuem acesso à rede ou uma "impressora" adequada (creio ser esse o nome do artefato de reprodução gráfica, não?). Como vê, a questão é meio complicada, mas está sendo ponderada.

Quanto à sua sugestão sobre Smurai X para nossa revista-irmã, ela já foi encaminhada, pode ter certeza.

Paladino de Wynna?

Olá, caro Vladislav Tpish! Acredito que com todos os seus "cargos e títulos" você possa responder minhas incessantes perguntas sobre ***3D&T.*** *Que a bênção de Wynna caia sobre você!*

1) *Se eu comprar uma Arma Especial, e ela for uma arma Maldita, essa Desvantagem deverá ser contada no limite de um personagem? Por Quê?*

2) *Se um mago invoca criaturas para lutar em seu lugar, ao término da luta ele deve ganhar Pontos de Experiência?*

3) *Como um mago pode criar novas magias? Quais os testes necessários?*

4) *Em Tibares, quanto custa um livro de magias? E quantas magias ele irá possuir?*

5) *Se um mago usar O Canto da Sereia em alguém, ele pode obrigar esse alguém a dar todos os seus Pontos de Experiência ao mago?*

6) *Por que minha Adorada, Gloriosa, Poderosa (e muitas outras coisas) Deusa Wynna não possui paladinos? Se tivesse, como eles seriam?*

Aaron, Clérigo de Wynna, e revoltado por não poder ser um paladino de sua Deusa, e-mail

1) Sim. Naturalmente, porque é uma Desvantagem.

2) Sim, pois ele invocou as criaturas com seus próprios poderes.

3) Não há regras próprias para isso. Discuta com seu Mestre. Ele provavelmente vai exigir que você pague um preço em Pontos de Experiência, representando os recursos que consumiu com a pesquisa. O Mestre também deve aprovar o efeito exato da magia; obviamente, não é permitido a um jogador inventar nenhuma magia mais poderosa que aquelas presentes no **Manual 3D&T**, mas com exigências mais baixas.

4) As regras decretam que um personagem jogador já começa com os equipamentos necessários para usar seus poderes, portanto um mago não precisa comprar um livro de magias. Mas caso isso seja mesmo necessário, um livro adequado (em branco) custará perto de T$1.000,00, ou dez peças de ouro. Um livro pode conter magias que acumulem até 50 Focus como exigência.

5) Um truque ardiloso, mas efetivo. Sim, supondo que Pontos de Experiência podem ser itens e tesouros diversos, isso seria possível.

6) Difícil dizer. Talvez seja devido ao fato de que paladinos são defensores da ordem, enquanto Wynna — ainda que tão bondosa e graciosa, louvada seja — não é exatamente conhecida por ter comportamento ordeiro. (Como já foi dito em algum lugar, Wynna é um tanto maluquinha...)

Sszzaasita!

Oi galera! Sou eu de novo, o sszzaasita manipulador de grupos e de pontos. Agora trago algumas perguntas "envenenadas" sobre ***3D&T.***

1) *Já que seis é sempre falha crítica, um é sempre acerto crítico?*

2) *Para as matérias que tratam sobre Gorendill, vocês preferem personagens feitos de cinco, sete, dez ou doze pontos?*

3) *Por que vocês não fazem um evento de RPG aqui no Rio de Janeiro, em Minas Gerais ou em outra cidade, fora São Paulo?*

4) *O* ***Manual 3D&T*** *diz que um Elfo ganha +1 em testes de Habilidade, enquanto uma Fada e um Halfling ganham Habilidade+1. Qual a diferença?*

5) *Por que Anão só custa dois pontos se ele ganha um monte de coisa e não ganha nem uma Desvantagem, e em contrapartida Troglodita custa três pontos e é pior?*

6) *Quando se está em Fúria, pode-se usar a manobra amputação?*

7) *Por que os Clérigos do Grande Oceano não ganham Sobrevivência no Mar e nem a capacidade de nunca se perder nele?*

8) *Por que os Clérigos de Sszzaas não ganham a Perícia Manipulação?*

9) *Que jogador irá querer jogar com um clérigo de Marah ou Lena, se eles não podem lutar e o jeito mais rápido de evoluir é em combate?*

10) *Você não acha apelação o fato dos Antipaladinos serem imortais? Não deixa nenhuma esperança para os paladinos! Na minha opinião, pelo menos o paladino-alvo poderia acabar com ele para que possa ter alguma esperança de sobreviver.*

Ssaazzita Anônimo, e-mail

Antes de responder esta carta, tenho como obrigação lembrar que o culto de Sszzaas, o Deus da Traição, é terminantemente proibido em toda a extensão do Reinado. Assim sendo, o sacerdote que nos escreve é um fora-da-lei procurado (reparem que ele cuidadosamente não nos enviou seu endereço, nem seu nome verdadeiro). No entanto, depois de verificar se a própria missiva não continha nenhum traço de substâncias químicas, percebi que algumas de suas dúvidas são pertinentes:

Quanto custa um livro de magias? E quantas magias ele irá possuir?

1) Não. Aliás, na versão tradicional do jogo, não existem acertos ou falhas "críticas". Um 6 é apenas uma falha normal, enquanto um 1 nem sempre será uma certo, dependendo da dificuldade do teste. No entanto, a iminente versão "turbinada" (que termo peculiar!) do **Manual 3D&T** terá regras próprias para acertos críticos.

2) A pontuação é irrelevante. No entanto, esses pormenores variam terrivelmente de acordo com o personagem e sua história. Como uma das próprias dicas apresentadas na seção menciona, tente se utilizar mais da história do que regras combinadas para personagens poderosos. Gorendill não é uma cidade grande, com enormes grupos de personagens extremamente poderosos podendo ser encontrados em cada taverna.

3) Note que os editores da revista TORMENTA e outras relacionadas são jornalistas, criadores de jogos e coisas assim, e não promotores de eventos. Produzir o material que você lê agora consome a maior parte de nosso tempo e energias. Talvez você deva fazer essa sugestão a outras entidades ou grupos dedicados a esse tipo de atividade.

4) Na verdade, nenhuma. Todas as raças mencionadas recebem H+1, até um máximo de H5 para personagens recém-criados.

5) Não concordamos, de forma alguma! Anões recebem várias pequenas vantagens, mas nenhuma delas valeria sequer 1 ponto isoladamente. Trogloditas recebem aumentos em dois atributos (F+1, A+1), que sozinhos valem 2 pontos, além de Infravisão, Invisibilidade e seu óleo nauseante.

6) Um personagem em Fúria NÃO pode usar nenhuma manobra o Vantagem que ofereça benefícios em combate.

7) Note que os oceanos de Arton são muito vastos e extensos. Acredito, pois não consegui encontrar um sacerdote para sanar minhas dúvidas, que uma das missões dos clérigos é justamente estudar e conhecer a criação maior de sua divindade. Alguns sacerdotes conhecem muito bem as localidades próximas a sua região, o que me leva a crer no que disse anteriormente. Particularmente, acho quase impossível que uma criatura mortal consiga conhecer todos os mares de Arton a ponto de jamais se perder (claro, existem exceções, como a criatura conhecida como Rei Náutilus, que dizem ter esse conhecimento).

8) Nem todas as habilidades necessárias ou adequadas para um sacerdote ou clérigo são graciosamente conferidas por sua divindade. Os deuses por vezes apreciam ver algum esforço de seus seguidores para propagar sua causa e seguir os mandamentos canônicos. De outra forma seria muito fácil ser um sacerdote, não acredita?

9) Talvez um jogador mais interessado em desafios, ou em uma interpretação diferente. Em certos sistemas de RPG, derrotar criaturas em combate é, de fato, uma forma mais rápida de evoluir seu personagem — mas o Mestre que possui um personagem como aquele citado pelo Sszzaasita deve lidar com muito cuidado a questão de experiência a ser creditada. Alguns usam as mesmas regras, mas considerando que o personagem não matou a criatura em questão, mas conseguiu derrotá-la de outras formas, ou simplesmente ajudou o grupo na batalha, sem quebrar seus votos. Você não pensa realmente que combate é a ÚNICA forma de derrotar alguém, pensa?

10) Em geral, para que um Antipaladino seja criado, o paladino a ser perseguido deve ter realizado grandes feitos heróicos em causa do bem, o que certamente incomodou forças malévolas poderosas. Esse tipo de inimigo não é tomado levianamente por essas forças, que também não desejam apenas a destruição do paladino, mas a sua queda da graça. O antipaladino não é apenas um combante que irá enfrentar o paladino, mas alguém que tentará, a todo custo, levá-lo para o caminho do mal e depois matá-lo.

Você não pensa ser justo que um Antipaladino nunca possa ser totalmente destruído? Não, COM CERTEZA isso não é justo. Mas sejamos francos: quando uma entidade maligna envia um Antipaladino para destruir um herói, acha que essa entidade está muito preocupada com justiça?!

Tormenta d20

Olá pessoal! Tenho algumas as perguntas. Eu uso **Tormenta** *como cenário, só que tenho* **D&D** *como sistema de regras. Queria saber como seria um minotauro de Tapista como personagem jogador, e se ele poderia ser um paladino de Tauron, o Deus da Força. E quando sai a nova edição do livro básico de Tormenta com regras para* **D&D?**

Agradeço se puderam me ajudar, e que os vinte deuses estejam com vocês!

Rubens,
o Grande Mago, e-mail

Rubens, após ler o artigo apresentado nas primeiras páginas desta revista, você já deve estar muito bem informado sobre o iminente novo livro básico **Tormenta D20**, trazendo o mundo de Arton exclusivamente para a nova edição do famoso **Dungeons & Dragons.** Ali você vai encontrar respostas para a maioria de suas perguntas, incluindo regras detalhadas para minotauros como personagens jogadores — uma versão diferente daquela vista no **Livro dos Monstros.** No entanto, já avisamos que o deus Tauron (substituto da Divina Serpente) não possui paladinos, sejam minotauros ou não.

Lendo e-mails?

Olá, grande necromancer e quase colega!

Fiquei curioso com um detalhe: você é um personagem de fantasia, que mora em Arton, certo? Então como é que você responde e-mails? Existe computador em Arton? Tem provedor e linha discada? Ou você acessa a Internet por outros meios?

John Baler,
o Ovinomancer, SP/SP

Devo admitir que metade dos termos que você utilizou são completamente desconhecidos para mim. Chegaram ao meu conhecimento algumas informações sobre esse aparato conhecido como "computador", e imagino que ele deva se assemelhar com uma versão reduzida de um Helladarion. Mas meus conhecimentos nessa área ainda são muito parcos.

Quanto à sua curiosidade, a explicação é consideravelmente fácil. A mim são entregues esses tais "e-mails" impressos em folhas de papel comum, os quais respondo da maneira habitual para mim: com pena e tinta.

Volume IV
HOLY AVENGER
Chegou a quarta edição encadernada de
HOLY AVENGER, com as Partes 25 a 32 da maior
aventura dos quadrinhos brasileiros!
Procure nas bancas ou peça pelo fone (0xx11) 3849-2266

Pai e Filha
O reencontro
entre Lisandra
e Mestre Arsenal.
A volta dos heróis.
O mistério de Tarso.
A chegada do
Paladino.
Você PENSA em
perder esta edição?
栗野
VAZIOS
n' Tiago
HOLY
avenger
Todos os
meses nas bancas
Talismã